1. ИСТОРИЯ

ПОГИБЕЛЬНАЯ БУРЯ

Давным-давно, Ирт был домом старших рас – эльфов и их вечных соперников, дварфов – а также кочевых варварских племен орков.

Дварфы либо порабощали, либо игнорировали орков; большинство эльфов попросту старались избегать их. Но одну группу – неких Темных Эльфов – оскорблял сам факт существования орков. Их лучшие чародеи несколько лет работали над «окончательным решением» этого вопроса. Детали точно не известны, но старейшины эльфов выяснили, что Темные считали свое заклинание великим ритуалом, предназначенным призвать безжалостную погибель на головы всех орков.

Заклинание сорвалось с привязи…

Ритуал ударил обратной отдачей по самим Темным Эльфам. Большинство их (и не только их) поселений были уничтожены мгновенно – сметены с лица земли силой, оставившей лишь разрозненные шрамы областей мертвой манны. Остальные старшие расы пострадали не меньше. Но Темные получили свою «погибель». Фактически, несколько погибелей… новых рас, враждебных оркам, но в равной степени и всем прочим. Погибельная Буря стала величайшей магической катастрофой за всю историю Ирта.

Так и случилось, что около 1000 лет назад люди, гоблины, люди-ящеры, кобольды и другие расы явились на Ирт. Вырванные из их собственных миров капризной силой, призванной эльфами, они обнаружили себя в новом мире. С тех пор Ирт уже никогда не был прежним.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

Люди были намного более многочисленными, чем любые из новоприбывших. Сила, которая перенесла их на Ирт, проявила себя в виде сильнейшей, сверхъестественной бури, которую Ирт чуть позже узнает как Погибельную Бурю. Корабли, «терявшиеся в море», находили безопасную гавань у незнакомых берегов. Целые *деревни* – стертые с лица Земли непонятно откуда взявшимся пожаром или наводнением – были в неприкосновенности перенесены на Ирт. Многие путники, захваченные в пути внезапной непогодой, так никогда и не достигли цели своего пути. Большинство этих событий произошло между 1050 и 1200 годами нашей эры – в самый разгар эпохи Крестовых Походов на Земле.

Северная часть Итаррии оказалась заселена в основном выходцами из западной Европы. Эти невольные поселенцы обнаружили, что их феодальный уклад жизни идеально подходит для выживания в этом новом для них мире. Сильные, харизматичные личности быстро привлекли сторонников и присвоили ничейные земли. Десятки крошечных «королевств» появлялись часто лишь для того, чтобы быть поглощенными более могущественными соседями. Все бывшие Европейцы, однако, нашли единство в общей вере – христианстве.

На востоке появились племена арабов-мусульман. Разбросанные по огромной территории, последователи пророка Мухаммеда приняли кочевой образ жизни – перемещаясь вслед за своими стадами, грабя соседей и периодически встречаясь в каком-нибудь из немногих торговых городов. В этих самых городах и выжила великая культура империи Аббасидов. Небольшие группки ученых и святых старцев записали и сохранили науку, философию и литературу ислама. Библиотеки и университеты, организованные ими, стали величайшими хранилищами знаний на всем Ирте.

Кроме христиан и мусульман, на Ирт было перенесено множество мужчин и женщин, принадлежащих и к другим культурам. Значительное количество евреев осело как в христианских, так и в мусульманских городах. На промороженных равнинах к северу от кряжей Уайтхуда бродят яростные и воинственные кланы язычников-кельтов и скандинавов.

Далеко на северо-востоке иммигранты с Востока – в основном из Кореи и

Линия Времени

1050 – Погибельная Буря начинает приносить людей, гоблинов, кобольдов и прочие расы на Ирт.

1074 – основание исламского города аль-Сиасси на берегах Бир-Маджина.

1160 – основание Святого Города Геб-аль-Дин.

1175 – монахи-бенедиктинцы основывают Дрейфующее Аббатство на острове Энтал.

1187 – рыцари Ордена Госпиталя Святого Иоанна принесены на Ирт Бурей. Они основывают Новый Иерусалим год спустя.

1200 – Симон Менелай основывает город Мегалос. Могучий волшебник и блестящий генерал, он начинает строить империю. Погибельная Буря начинает утихать.

1229 – королевства Гоблинов присоединяются к растущей Мегаланской империи.

1270-1290 – северные пограничные войны отбрасывают Кочевников обратно за горы Уайтхуд.

1300 – первые люди, кочевники-мусульмане, ступают на земли, которым суждено стать Кардиэлем.

1310 – рыцари Храма появляются на Ирте, в канун Дня Всех Святых.

1350 – Мегаланский военачальник, Октавий Магнус убеждает рыцарей – госпитальеров присоединится к Мегалосу с целью «распространения Царства Христова».

1365 – Октавий Магнус возглавляет Первый Крестовый поход на город, ныне известный как Тредрой

1403 – с насильственной «помощью» Императора Антония II состоялось первое заседание Конклава Христианских Архиепископов в Механе.

1412 – в Мегалосе создан Орден Михаэлитов.

1425 – Крестовый Поход принца Иоанна; мегаланские рыцари, ведомые третьим сыном императора, выдвигаются на беззащитные границы мусульманских территорий на юге.

1440 – Мегалос объявляет Великий Крестовый поход против южных мусульман.

1442 – образование исламского государства аль-Хаз.

1444 – в ответ на мегаланское вторжение северные мусульмане образуют государство аль-Вазиф.

1445 – образование аль-Карда.

1470 – после многих лет войны мегаланские крестоносцы покоряют аль-Кард. Регион переименовывается в Кардиэль и становится провинцией Мегалоса.

1473 – названо имя первого Императорского Вице-короля Кардиэля.

1499 – Кальдер (бывший аль-Кардир) насильственно обращен в христианство. Все мечети уничтожены, сотни мулл и отказавшихся креститься мусульман принимают смерть.

1515 – Диофрат IV становится Императором Мегалоса.

1519 – Мегалос организует Пасхальный Крестовый поход; аль-Азима и восточный аль-Вазиф покоряются имперским войскам; крупное восстание в центральном Кардиэле.

1529 – Мегалос и Аль-Вазиф заключают

Японии – образовали королевство Сауд. Здесь и там также встречаются отдельные поселения китайцев, индейцев, негров, германцев и славян. Большинство из таких мелких группок быстро растворились в окружающих их культурах, однако случайный путник все еще может набрести на изолированную деревеньку, где почти все обитатели чернокожи, или славят богов по имени Кришна и Вишну, или говорят на каком-то древнем диалекте немецкого.

РАСЦВЕТ МЕГАЛОСА

Величественный город Мегалос был основан в 1200 году Симоном Менелаем. Менелай был харизматичным лидером и великим магом, чьей целью был титул правителя всего Ирта. На протяжении всей своей жизни он строил империю, чьей столицей стал величайший и богатейший город Итаррии – статус, который он сохраняет до сих пор. Образованная им династия императоров расширяла границы империи, используя все необходимые меры.

Сначала завоевания Мегалоса шли довольно легко. Королевства гоблинов некоторое время сопротивлялись, но, в конце концов, были вынуждены принести присягу верности Императору и принять христианство. Западное королевство Нового Иерусалима, управляемое рыцарями ордена Святого Иоанна, не имело земель вплоть до 1350 года, когда их убедили присоединиться к Империи под предлогом расширения Царства Христова. В 1424 принц Иоанн, устав дожидаться своего нерешительного отца, объявил личный крестовый поход против мусульманских государств (на тот момент – аль-Вазиф и Кардиэль). Его войска были разбиты. Но Аврелий I пошел по стопам своего младшего брата и созвал Великий Крестовый Поход на юг, против мусульман в 1440.

Это внезапное превращение того, что раньше было пограничными стычками, в полномасштабное сражение словно встряхнуло все мусульманские племена. Как результат, свет увидели три новорожденных исламских государства: аль-Хаз, аль-Вазиф и аль-Кард. Аль-Кард пал, не продержавшись и поколения со времени своего основания, принял христианство буквально в одну ночь и был переименован в Кардиэль. Аль-Хаз и аль-Вазиф оказались более крепкими орешками. Неожиданно для самого себя, Мегалос столкнулся с врагом, достойным его стали.

Последний из Императоров династии Менелаев, Диофрат V, умер в 1551, не оставив наследника. В отсутствие легкой жертвы, Мегалос замкнулся на себе. То, что ранее было небольшими волнениями, быстро переросло в вооруженные конфликты. Как результат, Мегалос потерял свою роль в борьбе за мировое господство. После серии побед над посланными Мегалосом легионами, в 1784 Кардиэль вернул себе независимость. Все попытки колонизации были прекращены после второго унижения, когда, в 1826, западное графство Кейтнесс также объявило о своей независимости.

НАСТОЯЩЕЕ

Несмотря на все неудачи, в 1990 году Мегалос – все еще самое могучее королевство на Итаррии. Аль-Хаз быстро набирает силу, но до роли покорителя мира ему еще расти и расти. Кейтнесс озабочен внутренним раздором между его молодым королем и некоторыми из его могущественных дворян. Аль-Вазиф и Кардиэль процветают под знаменем обоюдного мира. И, как это было на протяжении веков, дварфы Зарака остаются в стороне всех дел людей, за исключением торговли.

А торговля процветает как никогда до этого. Купеческие суда из аль-Хаза везут специи, благовония и богатые ткани для одержимых модой дворян Мегалоса. Телеги, груженные продовольствием с ферм Кейтнесса, едут на запад, где еда обменивается на золото Мегалоса. Знаменитые вина Кардиэля находят спрос при дворах даже северной знати, а янтарь и меха с северных равнин радуют глаз наложниц в гаремах аль-Вазифа. Дварфы-путешественники торгуют вразнос лучшим на Ирте оружием, обменивая его на самые экзотические яства,

перемирие; Крестовый сам собой прекращается.

1551 – последний Император менелайской династии умирает, не оставив наследника.

Вспышка Бури переносит на южные острова большое количество людей из Франции, где в этот момент полным ходом идет Ренессанс; а также довольно заметное количество протестантов-гугенотов в Кардиэль.

1553 – аль-Хаз объявляет джихад и предпринимает попытку «освободить» значительные территории Кардиэля от христианского владычества.

1555 – аль-Вазиф атакует Мегалос с востока.

1570 – на Ирт прибывают первые иезуиты.

1580-1590 – мегаланские волшебники и агенты Церкви предпринимают путешествие на южные острова с целью искоренить опасные технологии и протестантские ереси.

1585 – легионы Мегалоса начали вторжение в королевство дварфов Рода Тулина в горах Уайтхуд. Вторжение заканчивается бесславным разгромом.

1589 – город Тредрой получает свои привилегии.

1590 – варвары с Равнин Кочевников захватывают замок Хеольфорд и оттесняют мегаланцев за Уайтхуд. В ответ начинается строительство Стены Императора.

1606 – Буря снова заявляет о себе.

1613 – после мученической смерти Симона Анжуйского начинаются народные восстания против церкви в молодой провинции Аратерре, Курия дарует Обществу Иисуса свое полное одобрение.

1625 – Аратерра становится мегаланским княжеством.

1688 – Тулин, дварф – повелитель горного королевства Уайтхуда, обращается к королям Зарака с предложением прекратить все отношения с Мегалосом. Его предложение долго и тщательно взвешивалось, но в итоге было отклонено.

1730-1750 – в Кардиэле нарастают беспорядки. Власть вице-короля начинает постепенно терять вес по мере того, как свободомыслящие люди начинают переезжать сюда из Мегалоса.

1758 – резиденция вице-короля переезжает в Хадатон.

1762 – после переговоров в Тредрое на месте западного Кардиэля образуется разрозненная конфедерация мелких государств.

1775 – аль-Хаз объявляет еще один джихад с целью освобождения бывшего аль-Карда. Армии со всего Кардиэля маршируют на войну еще до того, как Империя узнает о нападении на свои «колонии».

1776 – имперские легионы размещаются в Хадатоне по настоянию дворян северо-восточного Кардиэля. Поддержки они не получают; более того за несколько сотен миль до Хадатона им начинают оказывать сопротивление войска *Кардиэля*.

1782 – аль-Хаз признает поражение и принимает реку Блюшол как линию перемирия с генералами Кардиэля.

ткани и – наиболее желанное – золото. Сегодня на землях Ирта царит мир…

Это затишье, однако, может быть лишь оком бури. Хотя и будучи в стагнации в данный момент, Мегалос все еще очень могуч… и стремится к завоеваниям. Ходят слухи, что калиф аль-Вазифа завладел несколькими великими артефактами после Войны Магов, последнего военного конфликта между аль-Вазифом и Мегалосом, закончившегося в 1928 году. Также поговаривают, что Винсент Кальдерский, принц Кардиэля, планирует отречься от своего титула в ближайшем будущем. А Кейтнесс и вовсе находится на пороге гражданской войны. Все эти события вполне могут оказаться далеким эхом - предвестником марширующих легионов Мегалоса.

Не-человеческое население Ирта выживает, как может. Дварфы в большинстве своем остаются изоляционистами, выглядывающими из своих пещер только чтобы поторговать с внешним миром. Эльфы, тем временем, столкнулись с катастрофой, масштабы которой растут по мере того, как человеческая цивилизация пожирает их родные леса. Орки, отверженные всеми, являются постоянной колючкой в сапоге для всех, с кем пересекаются их пути, но и они не представляют особой угрозы для более развитых и плодовитых новоприбывших.

Другие Миры, Другие Народы

Хотя историки Ирта частенько забывают об этом, Земля была не единственным миром, которого коснулась Погибельная Буря. Невероятная магическая сила прорвала ткань пространства-времени, по крайней мере, еще в двух мирах – мирах, довольно сильно похожих на Землю и Ирт климатом, размерами, жизненными формами и т.д. Те из магов, которые озаботились подобными вещами, обвинили в этом Закон Магического Подобия – магическая сила якобы искала места, максимально похожие на Ирт. Земля, как ближайший мир, была задета более прочих. Мир, называемый Габрук, был родиной гоблинов, хобгоблинов, кобольдов и людей-ящеров и видел три коротких периода массовых переносов. А утопающий в лесах Лорен-дил, дом хоббитов, великанов и кентавров, похоже, был затронут Бурей только один раз.

Очень немногое известно об этих двух мирах. Но имеющиеся свидетельства описывают Габрук как в основном засушливую пустынную планету, где гоблины процветали подобно людям. Кобольды были забитым порабощенным народцем, а людей-ящеров боялись и избегали. Лорен-дил, напротив, был тихим, идиллическим местом, почти полностью покрытым сплошными дремучими лесами. Все создания Лорен-дила спокойны, миролюбивы и некоторым образом замкнуты – склонны жить в собственных замкнутых сообществах. Такими они по большей части остались и на Ирте.

На самом Ирте до сих пор существуют огромные неисследованные области – никто точно не уверен, что творится в Землях Джиннов, а Орочьи Земли и Равнины Кочевников в лучшем случае лишь частично обитаемы. Кто знает, что за удивительные существа и загадочные народы там обитают…

Возвращение Погибельной Бури

Буря началась в 1050 и была наиболее активна до 1200. После этого эффект стал слабеть. Вместо массовых «изъятий» она стала приносить людей с Земли (и других миров) поодиночке или небольшими группами… в общей сложности набирается около пары тысяч в год вместо десятков тысяч, как было в прошлом.

В 1551 Погибельная Буря вновь проявила всплеск активности. В течение этого периода с Земли на Ирт было перенесено несколько тысяч человек, в основном французов-протестантов, причем меньше чем за месяц. Затем активность Бури резко упала.

С тех пор было несколько подобных всплесков, но в целом Буря заметно ослабела. Хотя люди все еще *появляются*. Небольшие яхты и самолеты из Бермудского Треугольника периодически появляются у берегов Итаррии.

1784 – Коналл Крейнский ведет исследовательскую экспедицию в Орочьи Земли к западу от Мегалоса.

Дворяне Кардиэля информируют Мегалос о том, что они более не считают себя связанными присягой. Мегаланские войска в Кардиэле раздроблены и так и не дошли до хорошо укрепленного города-порта Хадатона. После короткого кровопролития родилось независимое княжество Кардиэль.

1788 – Хартия Кардиэльской Конфедерации подписана в городе Кальдер. Герцогство Хадатон остается частью Мегалоса.

1805 – Кардиэль при помощи аль-Вазифа присоединяет Хадатон.

1812 – колонисты Кейтнесса оттесняют орков к границам Великой Пустыни. Из этой славной победы рождается Оркланд.

1822 – Коналл становится первым графом Кейтнесса.

1862 – Коналл объявляет Кейтнесс независимым королевством и коронуется под именем Коналла I; Константин, архиепископ Кликста, объявляет Курию порочной структурой; церковь Кейтнесса и ее Архиепископ отлучаются от церкви иерархией Мегалоса.

1827 – Мегалос предпринимает довольно жалкую попытку вернуть Кейтнесс.

1840-1850 – современная граница между Мегалосом и аль-Вазифом устанавливается после серии пограничных стычек.

1844 – Церковь Кейтнесса воссоединяется с Церквями Мегалоса и Кардиэля.

1845 – Госпитальеры изгоняются из Кардиэля за религиозную нетерпимость.

1924-1928 – «Война Магов» между Мегалосом и аль-Вазифом.

1926 – последняя крупная война с орками заканчивается в Кейтнессе, во многом благодаря героической доблести молодого лорда Передура из Дурхэма.

1975 – король Кейтнесса, Морилл III умирает, оставляя наследником своего шестилетнего сына.

1982 – Мегалос вторгается в Кейтнесс. Нападение отбито с огромными потерями с обеих сторон.

1985 – Коналл VI становится королем Кейтнесса в 16 лет.

1987 – мегаланский легион входит в загадочный Черный Лес и исчезает бесследно.

1989 – умирает лорд Передур Дурхэмский. Король Коналл VI лишается своего самого верного сторонника.

Правитель аль-Вазифа, калиф Исхак умирает. Калифом становится его сын, Хафса аль-Талиб.

Другие загадочные исчезновения также, скорее всего, связаны с Бурей – Амброз Бирс, Амелия Экхарт, батальон 1/5 Норфолкского полка. Странный бродячий менестрель, так похожий на Джима Моррисона… хотя нет, скорее всего, это не он. Большая часть таких пришельцев – с Земли, из соответствующего времени. Но путешественники из других миров (и времен) тоже случались, хотя и не так часто.

Добро Пожаловать на Ирт!

Каждое государство на Ирте проводит свою политику в отношении «гостей», принесенных Бурей. Как правило, наиболее дикие из не-людей уничтожают их, в то время как более цивилизованные обитатели как минимум объясняют, что тут к чему и почему. Гости Кейтнесса, Кардиэля и аль-Вазифа доставляются в столицу и допрашиваются магами. Некоторых приглашают на службу, большинство отпускают на все четыре стороны с небольшим количеством денег и разумом, избавленным от опасного знания. Аль-Хаз делает то же самое, но не-мусульмане редко выходят из Синего Павильона. Никто не знает, что делают с «гостями» в Сахуде.

В Мегалосе есть секретная организация, Общество Предусмотрительности, занимающееся «приобретением» таких иммигрантов, как для того, чтобы добывать, так и для того, чтобы пресекать распространение опасной информации. Общество за последние 300 лет похитило множество гостей, в том числе и из-под носа других государств… иногда после того, как гостя успели допросить, а иногда и до того!

Существование Земли и общая история Ирта со времен Погибельной Бури – информация известная практически каждому на Итаррии. Но это самое большинство не считает эту информацию *важной*. Путешественники с Земли не встретят непонимания при попытке объяснить, откуда они, более того, его историю с интересом послушают за кружечкой в таверне. Но очень немногие будут выслушивать предложения по изменению статус-кво.

Общество Предусмотрительности имеет довольно полное представление о текущих событиях на Земле; однако, само существование этого огромного труда под названием «Либер Терранум Примус» - великий секрет. Не говоря уже о том, какие великие тайны содержат сами эти книги. Мегалос определенно может начать применять порох, если пожелает.

На протяжении последнего века Иезуиты также начали проявлять огромный интерес к «гостям»…

2. КУЛЬТУРА

Эта глава описывает феодальное общество и доминантные культуры – человеческие и нечеловеческие – Ирта. Важно помнить, что в средневековом человеческом обществе культура и религия это одно и то же. Между светским и духовным мирами нет разницы, или же она очень мала. Власть ниспослана королям свыше, а заповеди доминирующей религии – основа всех законов и обычаев.

ТЕХНОЛОГИЯ И МАГИЯ

В год Господа нашего 1990 большинство Ирта находится на третьем уровне развития технологии (TL3), т.е. на уровне средневековой Европы. Некоторые регионы, типа Равнин Кочевников лишь на TL2, в то время как Аратерра, например, достигла уже TL4 (но без пороха). Доверие к магии и вмешательство Гильдии Магов тормозит развитие науки.

Оружие: Лучшее оружие делается из стали; лучшее оружие дальнего боя – луки и арбалеты. Тренированный рыцарь в пластинчатых латах – идеальная боевая машина. Гости, перенесенные на Ирт Погибельной бурей трижды изобретали порох. Как минимум один раз его изобретали уроженцы Ирта. В каждом из случаев и изобретение, и изобретатели уничтожались магами.

Транспорт: Богачи ездят верхом или в экипажах. В крупных городах за пару медяков вполне можно нанять рикшу. Большие грузовые баржи, влекомые парусами, веслами или упряжками быков применяются для перевозки больших грузов по рекам. Для морских путешествий применяются небольшие одномачтовые корабли; некоторые галеры также имеют два-три ряда весел. При хорошей погоде такие суда способны преодолеть до 70 миль за день плавания.

Медицина: Большая часть медицины приходится на магию. Без доступа к магии приходится рассчитывать на старые добрые травы, ампутации (деревянные ноги и стальные крюки вместо рук в комплекте), удачу и молитвы.

Средний срок жизни составляет около 50 лет для городского жителя, около 40 для крестьянина. 60 или 70 – редкий возраст, до которого доживают лишь немногие.

Связь: богатые используют магию для передачи сообщений. Более объемные посылки доставляются частными верховыми курьерами. Жизнь такого курьера редко бывает скучной. Учитывайте также, что в целом общество неграмотно!

Магия

Большая часть Ирта обладает нормальным уровнем маны; магия сильна и распространена. Земля, для сравнения, мир с низким либо нулевым уровнем маны – зависит от того, кого спрашивать. Для обитателей Ирта магия является частью их повседневной жизни. Примерно 1 человек из 50, живя в области высокой маны, будет знать пару заклинаний или иметь врожденную магию; 1 из 100 в области с нормальной маной и 1 из 500 в области с низким уровнем маны, типа Кейтнесса. В областях с повышенной маной около половины волшебников будут действительно обладать Магическими Способностями. Естественно, что люди, проживающие в областях пониженной маны, могут прожить всю жизнь, даже не догадываясь своем даре и не делая попыток изучить магию.

Количество тренированных магов (или тренирующихся) гораздо ниже – примерно 1 на каждые 10 «дилетантов». Таким образом, в процветающем городе с населением 10000 человек можно найти где-то 100 человек, кое-что понимающих в магии, плюс еще 10 полноценных практикующих магов. Некоторые из них будут узкими специалистами, некоторые – учениками.

ФЕОДАЛЬНОЕ ОБЩЕСТВО

Языки

Христиане говорят на английском, языке, произошедшем из староанглийского под сильным франко-норманнским влиянием. Северные племена говорят на нордландском наречии, похожем на английский, так что любой, кто знает английский, может попытаться понять нордландский с -3 и наоборот. Нордландский и английский относятся к современным английскому и немецкому с -4 и наоборот.

Исламские нации используют относительно чистый *классический* арабский язык. В письменном виде он практически идентичен современному арабскому. Однако в разговорном плане эти два языка получают -2 друг к другу во время первой недели активного общения, после этого проблемы исчезают.

На латыни говорят христианские клирики и мегаланская знать. Его легко поймет любой современный знаток латыни.

Евреи говорят на ладино, языке, близком к испанскому, но в письме применяются буквы иврита. Ладино и испанский относятся друг к другу с -3. Иврит используется как церемониальный язык; иртская версия иврита относится к израильскому ивриту с -2, а к библейскому с -1.

Сахудский язык ушел от своих корней так далеко, что никто из прибывших с Земли его не поймет.

Большинство нечеловеческих рас говорят на собственных языках, но живущие рядом с людьми, скорее всего, будут знать и их язык.

Все языки этой части Ирта являются Ментальными/Средними навыками, за исключением сахудского, который является Ментальным/Сложным.

Феодализм – классовая социальная система. У каждого есть в место в феодальной иерархии. Некоторые обладают высоким статусом, некоторые низким, но каждый связан сетью взаимных обязательств и обязанностей. Любой высокопоставленный член общества имеет ряд обязанностей как перед теми, кто выше, так и перед теми, кто ниже его – даже у крестьян есть кое-какие права. Эта социальная лестница сильно укреплена религиозными верованиями. Бог предоставляет власть тем, кто наверху, а Его священники убеждают тех, кто внизу, смириться перед существующим порядком вещей.

Верность, Присяга и Собственность на Землю

В феодальном обществе вся власть – политическая, военная и экономическая – завязана на контроль земли и людей, которые на ней работают. Барон без земли – не более чем предводитель шайки бандитов, а его рыцари – всего лишь головорезы. А обладание землей без крестьян, обрабатывающих ее и разводящих на ней скот, это практически также плохо, как не иметь земли вообще. По этой причине правила и обычаи управления и владения землей – сердце феодальной системы.

Технически говоря, частной собственности на землю как таковой в феодальном сообществе не существует. Землей владеют на основании лена – пожалования прав со стороны вышестоящей власти. Высшая знать держит лены, дарованные лично монархом и, в свою очередь, жалует эти земли нижестоящему дворянству. Вместе с правом на землю даруется и власть над всеми, кто населяет эту землю; дворяне – правители своих *вотчин* и подчиняются лишь праву короля собирать налоги и призывать к оружию. Королевство само по себе вотчина, которой король, султан или калиф правят по *божественному праву*. Ибо все земли принадлежат лишь Богу, и монарх – Его прямой вассал.

В обмен на свой лен дворянин должен поклясться в верности, рыцарь же должен поклясться в верности, чтобы вообще получить свой титул. Во время клятвы вассал обещает подчиняться своему сеньору и поддерживать его в войнах. Взамен сеньор дарует вассалу землю, титул или и то и другое и клянется защищать его, относится к нему с уважением и не делать ничего, что может уронить его честь. Клятва может быть принесена как организации – Короне или Церкви – так и отдельному человеку. Могущественные дворяне христианского мира клянутся в верности именно Короне – таким образом, после смерти короля они автоматически сохраняют верность его наследнику. В аль-Хазе и аль-Вазифе, однако, клятва приносится человеку, в данный момент являющемуся султаном или калифом. Когда монарх умирает, довольно часто начинаются кровавые войны за его наследство.

Клятва, по большому счету, палка о двух концах. Рыцарь или лорд могут считать себя свободными от клятвы, если их сеньор совершил серьезный проступок типа измены или ереси. Когда дворянин приносит клятву, он обычно получает какой-нибудь знак – чаще всего перчатку или рукавицу – как символ его предстоящей службы. Если он желает отменить свои клятвы, вассал просто бросает эту перчатку к ногам своего сеньора. Часто это выливается в вооруженный конфликт между лордом и его бывшим вассалом. Именно отсюда пошла традиция бросать перчатку как знак вызова на дуэль.

Присяга, или *оммаж*, почти тоже, что и клятва верности, но гораздо более серьезная и обязательная. Когда кто-либо приносит присягу, он клянется быть верным сторонником своего сеньора, независимо от любых обстоятельств. Таким образом, если лорд попадает в опалу, то вместе с ним попадают также и все, принесшие ему оммаж. Если он идет на битву, все присягнувшие ему идут вместе с ним, даже если это означает верную смерть. За исключением не совсем добровольных случаев, дворяне редко приносят присягу кому бы то ни было – обычно подобная она приносится личной охраной какого-либо дворянина.

Дворянский титул, типа герцога, барона или эмира, почти всегда идет

Жизнь в Феодальном Обществе

Крепостные

Жизнь сельского жителя на Ирте тяжела, но не невыносима. Он живет, чтобы растить урожай, пасти скот, рожать детей и кормить семью. Крестьянин и его семья трудятся от рассвета до заката все дни, кроме воскресенья и церковных праздников. Он работает в поле – пашет, сеет и жнет – самостоятельно делая большую часть нужных ему инструментов, ремонтируя дом и работая на своего лорда. Она шьет одежду, присматривает за детьми, доит коров и овец и готовит еду. В доме крестьянина редко больше одной комнаты, в которой расположены стол, очаг и одна общая кровать. Зимой тут же располагается и скот, что позволяет экономить тепло.

В обмен на землю, которую он пашет и на которой стоит его дом, крестьянин несет ряд повинностей. Во-первых, десятую часть урожая он должен отдавать своему лорду. Также он должен работать определенное количество дней в году на земле своего лорда – обрабатывая его землю, заботясь о его стадах, ремонтируя его сараи, амбары, дороги и укрепления. Наконец, во время войны он должен служить в войске своего господина. Вдобавок ко всему этому, он должен платить поголовный налог Короне, десятину церкви (у христиан) и, вероятно, денежный оброк. Крестьянин может быть выселен лордом в любой момент. Если он умирает, его семья остается только если лорд того пожелает (что, впрочем, происходит практически всегда). В Мегалосе крестьянин не имеет права покидать землю без разрешения – беглых крестьян выслеживают и ловят. В Кейтнессе они могут переезжать, но все их имущество остается у хозяина. Дети крестьян также прикрепляются к земле и своему лорду по достижении зрелости.

Отдыхают крестьяне во время религиозных праздников, танцев и свалок стенка на стенку на деревенском лугу. Свадьбы, рождение детей и окончание посева или сбора урожая также являются поводом для праздников. Крестьяне собираются, чтобы выпить эля или вина, попеть и поиграть. Они неграмотны и гордятся этим – «книгочейство» они считают пустой тратой ценного времени.

в комплекте с вотчиной. Многие вотчины, однако, не сопровождаются титулом и находятся во владении простых рыцарей – многие рыцари при этом вообще не имеют земли. Мегаланское дворянство является исключением из этого правила. В Мегалосе дворянский титул вполне по карману многим богатым людям. Никаких клятв, никакой земли, но социальное значение титула преуменьшить сложно, по крайней мере *в Мегалосе.* В других государствах этих людей считают самозванцами, что не может обеспечить им Статус выше 1 или 2.

Дворянские титулы обычно являются наследственными; старший сын титул, землю и все обязательства, связанные с ними после смерти своего отца. Это должно быть одобрено королем, но процесс этот почти автоматический. В случае если дворянин умирает, не оставив сыновей, титул и земли возвращаются к королю, который может пожаловать их тому, кого сочтет достойным. В большинстве государств дочь не может наследовать титул, но ее муж – наиболее вероятный кандидат на его получение от короля. Многие могущественные дворяне начинали с того, что удачно (и довольно поспешно) женились на овдовевших или осиротевших дворянках.

В Кейтнессе титул не возвращается королю, если после смерти феодала наследует его дочь. Более того, в Кейтнессе отцу позволено отказать в наследстве старшему сыну в пользу младшего или даже дочери, если старший, по его мнению, не достоин. Это приводит к войнам и появлению более достойных правителей.

Младшему сыну остается довольно малое. Он может стать церковником, монахом, ученым или волшебником; поступить на службу к королю; принять титул – новый или просто вакантный – на один-два уровня ниже отцовского; или просто погибнуть в результате постоянных политических дрязг. Когда-то давным-давно заселение неисследованных пустошей тоже было вариантом, но сейчас значительные неисследованные области есть только в Кейтнессе.

В исламских государствах для отца обычное дело распределить лены между своими сыновьями еще до своей смерти. Таким образом, когда отец умирает, старший сын становится сеньором своих младших братьев. Это в теории, а на практике такая система часто приводит к кровавым войнам. Младшие братья вполне могут не согласиться быть вассалами своего старшего брата, так как свои клятвы они приносили лично отцу, ныне покойному. В этом случае старший брат обычно проявляет склонность попрактиковаться в убеждении – обычно в вооруженной его разновидности.

Рыцарский титул *не наследуется*. Как и их наделы, не имеющие привязки к наследственному титулу. Однако, сын рыцаря, если он признается годным к этому, чаще всего становятся пажами, затем оруженосцами, а затем у них появляется шанс заработать свои собственные шпоры. Если у земельного рыцаря есть достойный сын-рыцарь, его сеньор, скорее всего позволит ему наследовать землю после отца.

Рыцарство

Рыцарство это кодекс чести среди рыцарей – тяжелой кавалерии и военной элиты феодального общества. Более чем просто набор правил, это таинственная составляющая самой сути рыцарства. Большинство дворян – рыцари, но многие рыцари – не дворяне. Все рыцари, однако, воины и всадники.

Хотя доблестный воин может обрести рыцарское достоинство на поле боя, большинство рыцарей с самого детства проводят жизнь в бесконечных тренировках. Ребенок семи лет от роду может стать пажом, слугой лорда или другого рыцаря. В четырнадцать его берут в оруженосцы – это начало долгой и изнурительной дороги к рыцарству. В общем и целом, только мальчики благородного происхождения (Статус 2 и выше) могут стать кандидатами на рыцарство. Некоторые рыцари, однако, берут в оруженосцы многообещающих подростков и простого происхождения, а в Кейтнессе в оруженосцы могут взять даже девочку. Успешный кандидат скорее всего будет посвящен в рыцари во время церемонии, призванной напомнить еще раз о его обязанностях.

Свободные и Горожане

Эти люди имеют право владеть землей и недвижимостью и жить там, где им заблагорассудится. Большинство из них это ремесленники, купцы или дворянская челядь. Многие, особенно последние, приносят присягу своему лорду. Они обязаны подчиняться его приказаниям и законам, установленным в феодах, которых они проживают. Их обязательства перед лордом разве что немного меньше, чем у крепостных, но они обычно собираются и выплачиваются деньгами, а не трудом или натуральным продуктом.

Свободный крестьянин может самостоятельно ездить на рынок, продавая и покупая те вещи, которые ему нужны. Но обычно он всю жизнь остается дома, не забираясь дальше, чем на несколько дней пути от него. Его дом часто неотличим от дома крепостного – то, что отличает их друг от друга это свобода, а не богатство – но он может представлять собой и довольно хорошее строение с несколькими комнатами и крепкой мебелью. Если он ремесленник или художник, то его дом и его мастерская – одно и то же место; он работает в одной комнате, а спит в другой.

Свободные крестьяне редко встречаются в Империи, но довольно обычны в Кардиэле и некоторых районах Кейтнесса и аль-Вазифа. Свободный человек не может быть изгнан со своей земли по желанию лорда – они имеют права, защищенные законами. Им не нужно работать на земле феодала, хотя часть урожая в качестве арендной платы отдавать все же приходится. Они также могут быть призваны для отбытия воинской повинности на 40 дней в году, за которые им полагается справедливая оплата, и их нельзя выводить за пределы владений призвавшего их лорда – так что из них чаще всего формируют гарнизоны.

Кое-где свободные крестьяне могут откупиться от повинностей некоторой суммой денег. Крестьяне вполне могут накопить на неплохой домик, образование для сыновей и достойное приданое для дочерей. Свободные крестьяне, однако, редко бывают богаты.

Для сына свободного обывателя есть варианты и помимо следования по стопам отца. Он может выбрать стезю священнослужителя, правда без особой надежды на высокий Ранг. В Мегалосе он может поступить на службу в Легион. В любой стране он может поступить на службу к лорду и работать по специальности или слугой, надзирателем, конюхом или солдатом. Если у его отца есть деньги, он может поступить в университет и стать ученым, чиновником, бардом или магом.

По традиции любой, проживший в городе год и еще день становится свободным человеком, даже если ранее он был крепостным. Если он будет пойман до этого срока, его ждет суровое наказание, но пробудь в городе достаточно долго и город сам защитит тебя от посягательств странствующих дворян.

Долг хорошего рыцаря – служить своему лорду; защищать веру; защищать бедных и беспомощных; хранить мир и соблюдать законы своего лорда. Он должен быть придворным в той же мере, что и воином, знать толк в изящных искусствах – танцах, поэзии, песнях, музыке и шахматах. Быть грамотным при этом не обязательно – многие дворяне не смогут написать или прочитать больше пары-тройки слов. Рыцарь должен считать другого рыцаря братом, независимо от подданства и происхождения, проявляя благородство даже на поле битвы. То есть, если два рыцаря бьются и один из них роняет меч, второму следует проявить благородство и позволить ему поднять оружие. Рыцарю следует соблюдать правила гостеприимства, даже если гость – его заклятый враг. Слово рыцаря – клятва, и клятва эта нерушима.

Ожидается, что рыцарь будет обходителен со всеми женщинами. Он может воспевать женщину, драться в ее честь и не должен рассчитывать на большее, нежели шелковый платок или перчатка в качестве знака благоволения. Рыцари-женщины огромная редкость даже в Кейтнессе, где они, в отличие от остального мира, хотя бы вообще существуют.

Нечего и говорить, большинство рыцарей не настолько хороши. Многие *пытаются* – но и они всего лишь люди. Некоторые следят за своими добродетелями, но притесняют бедных и пользуются любым преимуществом в битве. Некоторые – не более чем простые головорезы, но и головорез получает свою долю уважения, особенно головорез в броне и с двуручником.

Быть рыцарем – дорогое удовольствие. Броня, мечи, кони – все стоит денег. Человек низкого происхождения просто не может позволить себе быть рыцарем, разве что его лорд вместе с титулом выдавал и землю. Таким образом, рыцарь должен быть по меньшей мере Обеспеченным, чтобы обеспечить себя всем необходимым. В развитых государствах (типа Мегалоса), где земли на всех не хватит, безземельному рыцарю даруется какая-либо привилегия типа права сбора налогов с определенной деревни или монополии на производство или добычу определенного товара (типа соли или вина) в определенной области. Во многих случаях для подобной деятельности нужны управляющие, которым, в свою очередь тоже нужно платить… ну ты понел. Рыцари, в буквальном смысле – самая низшая прослойка землевладельческой знати.

В порядке вещей потребовать выкуп за рыцарственного пленника. В среднем выкуп составляет сумму порядка доходов этого рыцаря за полгода; жадные или хорошо осведомленные могут потребовать и больше. В любом случае, взять в плен благородного противника и милосерднее и доходнее, чем убить его.

Обычно выкуп должен быть заплачен до того, как пленник будет отпущен. Но периодически – обычно когда и пленник и победитель являются рыцарями – пленник может быть отпущен, если поклянется заплатить за себя выкуп позднее.

По обычаю, оружие и доспехи побежденного рыцаря принадлежат победителю в битве или на турнире, в схватке один на один. Это не часть выкупа, это, так сказать, «эхо войны». Однако, одним из самых благородных жестов со стороны опытного рыцаря, сразившего молодого претендента, является отказ от этих трофеев.

Феодальная Экономика

Большинство государств и вольных городов чеканят золотую и серебряную монету, обычно отмеченную профилем или монограммой нынешнего их правителя.

Медный фартинг ($) является основным розничным платежным средством в случаях, когда дело вообще доходит до денег. Серебро стоит в 10 раз дороже меди; золото – в 20 раз дороже серебра. 100 монет – примерно $1000 серебром – весят 1 фунт.

Из-за крайней редкости драгоценных металлов монеты нечасто вступают в дело. Большинство торговых отношений по-прежнему построено

Дворяне

Это элита феодального общества. Они живут в городских особняках, прекрасных каменных поместьях, крепостях, обнесенных деревянными палисадами и в каменных замках. Они окружены слугами, их развлекают трубадуры и шуты и носят они чаще всего меха и шелк. Когда они не пребывают при королевском или императорском дворе, не навещают соседей-дворян или не принимают участия в турнирах, они развлекают своих гостей, охотятся или устраивают и наблюдают за представлениями на арене.

Тем не менее, мужчины и женщины даже этого класса имеют свои обязательства. Первая и главная из них – защита своих владений. Дворяне живут со своей земли, фактически их кормят и одевают лишь их крестьяне. Даже оставаясь в безопасности в своей крепости, лорд довольно быстро обнищает, если его феод постоянно опустошает война. Также дворянина и/или его войско может призвать на войну его собственный лорд.

Помимо защиты дворянин должен присматривать и за внутренними делами своих владений. Потому что правительство – это он сам. Он выслушивает просьбы и жалобы крестьян и разрешает судебные тяжбы. Он присматривает за работой своих мельниц, тренировкой своих солдат, сбором налогов и оброка и работой на своих полях (тех, что не расписаны по крепостным). У многих дворян есть доверенные подручные, сенешали, которые замещают своего лорда на время его отсутствия. В ином случае, в отсутствие мужа делами занимается его жена.

Монеты Итаррии

Мегалос

Медный фартинг ($1), серебряный пенни ($4) и золотая марка ($200). Мегаланский фунт ($1000) является скорее счетной единицей, нежели реальной серебряной болванкой.

Аль-Хаз и аль-Вазиф

Медная халала ($1), серебряный дирхам ($4), золотой динар ($100). Талант ($1000) также скорее бухгалтерский термин, но иногда эту толстую золотую монету можно встретить и вживую. Эти монеты имеют самое широкое хождение и в Кардиэле.

Зарак

Монеты государства дварфов славятся чистотой металла и своими размерами. Их с большой охотой принимают везде.

Мелкий медный кенн ($1), медный данн ($4), серебряный ффо ($144) и золотой тон ($5184).

Однако монеты дварфов очень редко встречаются за пределами Зарака. Дварф, расплачивающийся с купцом даннами, не говоря уж о ффо, оказывает тем самым знак великого уважения.

Сахуд

В Сахуде имеет хождение огромная масса разнообразнейших монет, наиболее распространенная из них – серебряный ен ($10). Некоторые сахудские аристократы также печатают *бумажные* деньги. В остальных странах это считают каким-то надувательством.

на бартере. Это особенно истинно в небольших отдаленных или изолированных деревнях. В большинстве таких мест путешественники легко смогут сторговать работу на еду и кров (где-то 4 часа работы за один раз поесть).

Русла рек и морские побережья – лучшие торговые маршруты; там, где подходящих водоемов нет, прокладывают дороги и караванные маршруты. Большие грузы почти всегда переправляются водой, так как это и быстрее, и дешевле, чем оснащение каравана для путешествия по суше. Торговля перекрывает большинство других приоритетов. Даже заклятые враги торгуют, если прямо сейчас не воюют. А самые упертые исследователи – по совместительству купцы.

Города

В сельскохозяйственных феодах лорд обладает абсолютной властью; каждый крестьянин привязан к своей земле, каждый селянин – вассал феодала. В городах все иначе. Тут, среди складов и лавок, в доках и рыночных площадях, все приносят клятву верности сперва деньгам, затем Богу и только потом – феодалу. Из-за того, что города жизненно необходимы как центры торговли, их обитатели, и бедные и богатые, наслаждаются правами и свободами, которые и не снятся их сельским собратьям. Горожане свободно передвигаются, занимаются тем, что у них лучше получается и сами пользуются плодами своих трудов. Городские гильдии могут обладать властью, равной – если не большей – чем у некоторых дворянских фамилий.

Горожане имеют такие привилегии потому, что это *выгодно*. По сравнению с баронами из какой-нибудь глухомани, городские феодалы живут как императоры. Налоги, собираемые с торговли даже небольшого города, настолько превосходят даже возможные доходы от любого поместья, что некоторые дворяне пытаются по-быстрому *строить* города, а затем заманивают купцов и ремесленников переехать в пустые здания. Нет нужды говорить, что множество таких попыток провалились.

Все большие города имеют кое-что общее. Во-первых, поселению нужен смысл, чтобы вообще существовать. Это означает, что он должен быть расположен на крупном торговом пути. Множество городов умерло из-за истощения торговли, вызванной истощением местных ресурсов, открытием более короткого и безопасного маршрута перевозок или в процессе конкуренции. Во-вторых, городу нужен адекватный источник воды – как для питья, так и для перевозки товаров. Почти все города расположены на побережьях рек или морей. Также он должен быть неплохо защищен – город – слишком соблазнительный приз для любого захватчика. Также должно быть в достатке плодородной земли. Арифметика проста – для того, чтобы прокормить одного горожанина, необходим труд девяти крепостных – без «сельских баронов» и их трудолюбивых вассалов город умрет с голода.

Городское Самоуправление

Не сделайте роковой ошибки – у большинства горожан все еще есть лорды, которым они оказывают почести, и обыватель все еще может потерять голову, за то, что не снял шапку перед бароном, встретившимся ему на улице. Но дворяне редко используют свою власть для чего-то кроме поддержания порядка и сбора налогов. В качестве администраторов феодалы назначают губернаторов и мэров, несущих на себе бремя рутинного управления городом. Эти люди обычно выбираются за способности обычно из числа хорошо образованных, успешных купцов. Мэр – вассал своего лорда и обязан ему своим положением, но также он является и членом купеческой гильдии, а поэтому преследует и ее интересы. Многие мэры назначают городской совет – круг приближенных людей, помогающих управлять городом. Это – самые видные люди города: мастера гильдий, ученые и клирики. Капитан городской стражи – сам человек местного феодала – также может входить в совет. Этот совет, действуя анонимно, может диктовать городу практически любую политику,

Становление Рыцаря

Когда оруженосец готов стать рыцарем, он не может просто надеть герб, нацепить шпоры и поскакать по делам. Сначала он должен принять участие в церемонии, призванной очистить его тело и дух, а затем его рыцарское достоинство должно быть подтверждено дворянином, который сам уже является рыцарем.

У христиан посвящение в рыцари обычно проводится в воскресенье или иной праздничный день. Во-первых, оруженосец должен поститься целый день перед церемонией, не вкушая ничего, кроме воды, а затем принять ритуальное омовение. Это очистит его тело. (Таким образом, рыцарей, посвященных по всем правилам, называют «рыцарями купели», а посвященных на поле боя «рыцарями меча»). Во-вторых, он должен очистить свою душу исповедью во всех своих грехах и провести всенощное бдение в церкви за обдумыванием обязанностей рыцаря.

Наутро оруженосец идет на мессу и принимает причастие. После этого он предстает перед лордом, посвящающим его в рыцари. Лорд спрашивает его о цели его рыцарства. Если оруженосец начинает говорить о славе, богатстве и прочих эгоистичных целях, ему отказывают и могут никогда не посвятить в рыцари. Если он отвечает, что это для того, чтобы служить Богу и своему повелителю, а также защищать добрых христиан от зла, ему приказывают встать на колени. Лорд берет меч рыцаря - иногда висящий на шее оруженосца – и наносит три церемониальных, но ощутимых удара плоской стороной клинка; в момент ударов произносится «Во имя Господа, Святого Михаила и Девы Марии, посвящаю тебя в рыцари». Это означает быть названным рыцарем.

После этого дамы выходят вперед и опоясывают рыцаря его мечом, приводят его коня и дарят золотые шпоры как символ его нового статуса. Получив шпоры, бывший оруженосец выезжает из зала уже как полноправный рыцарь.

В исламских странах кандидаты в рыцари также соблюдают пост, омовение и бдение, хотя и не принимают исповедь и причастие. Называют их рыцарями во имя Аллаха, а не христианских святых, но в остальном церемония почти в точности повторяет христианскую.

вплоть до открытого восстания.

Некоторые города, особенно в Мегалосе и Кардиэле, выбирают собственных мэров и членов совета и являются вассалами разве что лично королей. Эти города имеют королевские хартии, дарующие им право самоуправление в обмен на ежегодные денежные выплаты. Эта плата вносится городом из фонда, который пополняется из местных налоговых сборов. Несмотря на то, что этот налог взимается дополнительно к обычному королевскому налогу, налоговое бремя, которое несет средний горожанин, гораздо меньше, чем у любого крепостного. Эти *свободные* города все еще обязаны отвечать на призыв короля во время войны – предоставлять деньги, припасы и ополчение – под страхом отзыва хартий. В некоторых случаях города даже воюют со своими лордами с целью получить – или расширить – свои привилегии.

Гильдии

Гильдия – добровольная правозащитная организация людей по профессиональному признаку. Предназначение любой гильдии – обеспечивать благосостояние своим членам путем предоставления им монополии на производство или продажу определенного товара. Монополия означает власть; предоставление права торговли или производства исключительно для членов гильдии – а также их семей – это основная цель гильдии.

Гильдия предоставляет целый ряд услуг своим членам. Первая и основная цель была уже упомянута: избавление членов гильдии от конкуренции. Таким образом, на территории, контролируемой гильдией, могут торговать лишь ее члены. Также гильдия устанавливает цены и предопределяет качество производимого товара. Гильдейская *марка*, проставленная на продукте, является гарантией того, что данный товар отвечает установленным стандартам. Конкуренция путем снижения цен на товар не одобряется гильдией, но путь улучшения качества только приветствуется. Продукция мастера гильдии отличается великолепным качеством, но и стоит огромных денег. Гильдия также защищает ремесленные секреты своих мастеров и поощряет появление нового знания.

Гильдия регулирует также процесс обучения, благодаря чему большинство ученических мест отходит сыновьям и дочерям гильдейских семей, которые в качестве подмастерьев получают знания, необходимые для продолжения семейного дела. Также имеется некое подобие страховки членов гильдии. Если один из них умирает, о его семье заботятся; если его дом или мастерская погибают в пожаре, гильдия отстраивает их; если он заболевает или получает ранение, его лечит гильдейский врач. Некоторые богатые гильдии даже строят госпитали, церкви и школы и предоставляют приданое дочерям своих небогатых членов.

Наконец, гильдия представляет интересы своих членов в местном правительстве, дворянском собрании и в ближайшем королевском окружении. Гильдии пытаются получить льготные тарифы на импорт и экспорт, защиту опасных торговых путей и снижение налогов и сборов в отношении своих членов. В качестве рычага давления гильдии используют свои монопольные права, в случае необходимости угрожая приостановить поставки товара или прекратить его производство. Барон, пытающийся вести войну без оружия и доспехов, очень скоро поймет недальновидность разрыва отношений с Гильдией Оружейников!

Типы Гильдий

Существует два основных типа гильдий: купеческие и ремесленные (называемые также цехами). Купеческие включают в себя всех, кто продает и покупает товары и живет на вырученные деньги, и могут контролировать торговли больших городов и даже целых стран. Цехи занимаются производством определенных товаров и оказанием определенных услуг; обычно они контролируют один город или даже один район города. У двух

Гербы и Девизы

В неграмотном обществе знаки и картинки приобретают огромное значение. Мастерская башмачника привлекает внимание вывеской в виде башмака; волшебная лавка – черной кошки или хрустального шара; ростовщика – трех золотых кругляшей.

Так же и отдельные индивиды представляются собственными символами. Они зовутся гербами, если носитель – благородных кровей. Гербовая накидка – обычно камзол или туника, надеваемая поверх доспехов и несущая личный герб дворянина. Таким же образом рыцарь украшает и свой щит. Так что рыцаря, даже будь он в доспехах, всегда можно узнать на расстоянии.

Солдаты носят цвета своего господина на ливреях, и, как правило, рисуют его герб на своих щитах. «Пустой щит» - как правило, наемник; рыцарь, желающий остаться инкогнито, покроет свой щит тканью, возможно, убрав ее лишь в момент, когда он вступит в бой.

Только благородным дозволяется герб, но любой может иметь девиз или личный знак. Он, как правило, очень прост. Например, знак Жюстины Вольфслэер – стрела. Ее печатью на документах также будет стрела; свои вещи она также, скорее всего, пометит этим символом. Если ее когда-нибудь сделают дворянкой, герольды, скорее всего, включат стрелу и в ее новый герб.

Персонажам-рыцарям или дворянам необходимо будет придумать собственный герб. Точные правила составления гербов составляют науку геральдику; но основные правила следующие:

В геральдике используется семь основных цветов: три *металла* – серебро (белый), золото (желтый) и медь (оранжевый) и пять *цветов* – красный, синий, зеленый, черный и пурпурный. В гербе цвет не должен накладываться на цвет, а металл на металл – правило не искусственное, просто так лучше видно.

Гербы родственников должны быть похожи, но при этом различаться. Различие, как ни удивительно, называется *различием*. Когда наследник получает титул, он убирает различие из своего герба.

Благородной даме также положен герб. По обычаю он должен быть исполнен в форме ромба, или *алмаза*. Гербовой щит – привилегия мужчин. (В Кейтнессе женщинам-рыцарям дозволен и щит).

этих типов гильдий нет, и не может быть взаимопонимания. Купцы хотят покупать задешево, ремесленники – продавать задорого. А если учесть, что ремесленник зависит от купца, так как именно купец доставляет его продукцию отдаленным покупателям, конфликты неизбежны.

В общем и целом, гильдия не может существовать, не имея в составе, по меньшей мере, пяти членов, и не станет могущественной, пока членов не наберется несколько десятков человек. Таким образом, небольшой городок будет иметь лишь пару-тройку небольших гильдий. Но огромные города типа Мегалоса имеют несколько десятков гильдий – даже Гильдию Дворников. Это не означает, что ремесленники в маленьких городках не состоят в гильдиях. Просто там, где в небольшом городе будет Гильдия Портных, в Мегалосе будут отдельные гильдии Прядильщиков, Ткачей, Портных, Красильщиков и Вышивальщиков. Самые могущественные гильдии находятся в Мегалосе и Кардиэле, меньше всего влияния у них в аль-Хазе и Кейтнессе.

Гильдейский ежемесячный взнос составляет 5-10% от доходов ее члена. У богатой гильдии непременно будет свой цеховый дом; обычная гильдия скорее будет назначать встречи в общественных местах, а самые бедные будут встречаться дома у Мастера Гильдии.

Организация Гильдий

Большие, междугородние или национальные гильдии возглавляет Магистр; предводитель городской гильдии – Мастер. Обычно на эту роль попадает человек, сочетающий в себе великое мастерство в своем деле со способностями в Дипломатии, Политике и Убеждении. Лорд или мэр города удостоят Мастера аудиенции по первой его просьбе и будут консультироваться с ним по многим вопросам. Если в городе есть Совет, Мастер состоит в нем.

На ступень ниже Магистра и Мастера цеха стоят простые мастера. Это ремесленники, показавшие, что полностью овладели своим ремеслом – т.е. соответствующие их занятию навык(и) не ниже 16. Большинство мастеров имеют собственную мастерскую, хотя это и не обязательно.

За ними следуют подмастерья. Это вполне компетентные (навык 14+) работники, все еще не полностью освоившие свою профессию. Он может работать на одного мастера или путешествовать от мастерской к мастерской, выполняя любую работу, за которую платят. Некоторые подмастерья определенно успели повидать мир. Подмастерье-кузнец может примкнуть к каравану, подковывая лошадей и быков и починяя повозки и т.п.; оружейник – примкнуть к обозу армии, отправляющейся в поход; корабельщик может записаться в команду отправляющегося в дальнее плавание корабля. Когда подмастерье готов показать себя, он создает шедевр – образец, демонстрирующий все его мастерство в освоенной им профессии. Если Совет Мастеров принимает работу, его производят в мастера. Некоторые гильдии ограничивают количество мастеров, так что некоторые подмастерья вполне способны состариться в ожидании.

На нижней ступени этой лестницы стоит ученик. Подразумевается, что ученик будет готовить, убираться и бегать по поручениям – все это в обмен на обучение ремеслу. Гильдии следят за мастерами и наказывают тех, кто нечестен и использует учеников как рабов, не обучая их. Ученик получает комнату, стол и немного монет, а также звание подмастерья, когда мастер сочтет его готовым. Чтобы определить этот момент, мастер может потребовать «ученический шедевр» - как экзамен на мастера, но проще.

Святые Покровители, Тайны и Секретные Ордена

Некоторые ремесленные цеха – более чем просто экономические организации; это братства с ритуалами инициации, религиозными доктринами и тайными целями. Многие имеют конкретного Святого-покровителя, чье имя славят во время закрытых церемоний только для членов гильдии. Некоторые поклоняются языческим богам, а в церковь или мечеть ходят только по святым

Городская Стража

В любом достаточно большом городе будет, по крайней мере, две вооруженные силы. Первой будет сравнительно элитные войска из личной армии правящего лорда. Второй – городские стражники.

Стражники – это те, кто разнимает драки в тавернах, ловит воров, расследует убийства (по мере сил), «купает» пьяных в бочках, чтобы протрезвить их и, вообще-то, предоставляют ту меру закона и порядка, которую можно ожидать от средневекового города.

Стражников можно встретить довольно часто, и сами они, в зависимости от персонажа, могут быть как врагами, так и друзьями. Большинство из них – простые ребята, относительно честные, они не прочь выслушать интересную историю или опрокинуть кружечку эля. Многих из них вполне можно подкупить, поскольку средний стражник получает в месяц около $130 – но встречаются среди них и абсолютно честные.

Типичный стражник – 40-очковый персонаж: ST 12, DX 11, IQ 10, HT 11, с соответствующими навыками и парой недостатков (и Садизм и Честность могут доставить игрокам сравнимые неприятности!).

Патрульные стражники будут вооружены легкими булавами, дубинками или короткими мечами; у них вряд ли будут щиты тяжелее баклеров. Стража на воротах будет вооружена копьями и луками или арбалетами. Офицеры вполне могут быть верхом, и вооружены короткими мечами или саблями. Навыки обращения стражников с оружием будут в промежутке от 12 до 14.

Хорошо экипированный стражник будет облачен в кольчугу; прочие – в кожу. Даже офицер скорее предпочтет удобство и наденет кожаный доспех.

Почти никогда стражник не будет иметь магических способностей – маг может найти работу получше!

Персонажам с незаконными наклонностями лучше запомнить, что убивать стражника – не очень хорошая идея. Его коллегам это очень не понравится, и персонаж обретет довольно сильного Врага в этом городе!

дням. Они верят, что Святой-покровитель или Бог должны иметь особое отношение к тем, кто практикует избранное ими самими искусство и защищать его приверженцев от вреда. Вступление в гильдию, повышение до подмастерья или мастера, напутствие странствующих членов гильдии – все сопровождается торжественными обрядами, обычно проводимыми самим Мастером.

Некоторые гильдии считают свое ремесло формой искусства, причем с глубоким философским значением. Мастера постигают это искусство более всех, так что именно они охраняют его секреты, о самом существовании которых многие даже не подозревают. На Ирте это зачастую включает в себя знание особенных заклинаний, известных лишь мастерам ремесла. Эти мастера будут защищать такие секреты ценой своих собственных жизней; их семьи, конкуренты, даже их собственные ученики и подмастерья не знают всей степени их знаний и могущества. Подмастерье, чей характер или благоразумие не внушают мастерам доверия, может не подняться выше этого звания!

Это – гильдии, которые претендуют на нечто большее, чем регулирование производства и торговли. Крайне немногие гильдии преследуют цель и имеют возможность влиять на ход истории – гораздо большее их количество *думает*, что выполняет подобные секретные планы. Чтобы соблюдать конспирацию, члены таких обществ часто используют для опознания секретные знаки и пароли.

Вышеприведенное описывает ремесленные и купеческие гильдии. Некоторые самые интересные гильдии не укладываются в данную схему. Среди них:

Гильдия Воров

В некоторых городах воры столь же организованы, сколь и другие профессии. Обычно они не заморачиваются формальным ученичеством, шедеврами и так далее, но свою монополию на преступную деятельность защищают более ревностно (чаще всего – насильственно), чем другие гильдии – свою. В большинстве мест «Гильдия Воров» является скорее локальной организацией, нежели гильдией в полном смысле этого слова.

Хорошо организованная Гильдия контролирует всю криминальную активность на своей территории: азартные игры, работорговля, контрабанда, шантаж, проституция, крышевание и, конечно же, воровство. Организация присматривает за своими членами, защищает их от властей и гастролеров. Гильдия платит городской страже, чтобы в нужное время они смотрели в другую сторону, подкупает чиновников и устраивает освобождение для арестованных членов гильдии. Лидер гильдии может быть главой сильнейшей преступной семьи города, головорезом, который пробил себе путь наверх, или даже всамделишным Мастером, выбранным на свой пост за свои умения и смекалку.

В некоторых местах каждая криминальная отрасль контролируется отдельной семьей или бандой; в других местах пирог будет находиться в постоянной дележке. В любом случае, между «участниками акции» периодически будут происходить кровавые разборки. Результатом может быть город с единой сильной Гильдией, или с постоянным переделом сфер влияния.

В любом месте с более-менее организованной преступностью на пришлых «умельцев» (например, тех же приключенцев) будут смотреть крайне неодобрительно. С другой стороны, вступление в Гильдию (на нижние уровни) часто довольно просто и избавлено от формальностей. Однако, в среднем, членство обойдется приблизительно в 25% дохода от деятельности. Процент возрастает, если Гильдия предоставляет помощь или информацию.

Чтобы войти в контакт с местными «подпольными сообществами», нужно просто посетить захудалые кварталы города и прокинуть чек на Знание Улиц. Удача позволит найти контактное лицо; критический провал обозначит вас как шпиона или осведомителя и, возможно, обеспечит слишком близкое знакомство с кулаками и ножами местных громил.

Гильдия Магов

Рабство

Во многих землях Итаррии разрешено рабство, включая Мегалос, аль-Хаз, аль-Вазиф и Кейтнесс. Рабов существует четыре типа.

По приговору – виновные в убийстве, измене или уничтожении чужой собственности становятся рабами Короны (если не приговариваются к смерти). Половина их рыночной стоимости передается пострадавшей стороне, а сам раб используется на строительстве, чистке, в шахтах – подальше от честных людей. Жизнь этих людей крайне коротка: в среднем пять лет, максимум – десять. Уменьшите лояльность таких рабов на 2 (или больше). Лишь изредка раба Короны отпускают на свободу и никогда без особой на то причины.

Пленные – в Кейтнессе нет активной работорговли, так что большая часть таких рабов импортируется из аль-Хаза и Мегалоса. Эти люди были захвачены в дальних странах и закованы в цепи. Их проверки лояльности и реакции делаются как обычно.

Добровольные – те, кто отчаянно нуждается в деньгах (чтобы, скажем, выручить близкого человека из беды), могут продаться в рабство. Будущие рабы получают на руки свою стоимость в деньгах (примерно их пятилетний заработок на лучшей работе, которую они могут выполнять). Лояльность таких рабов чекается с +2.

По рождению – в Мегалосе, аль-Вазифе и аль-Хазе дитя рабыни становится собственностью хозяина. Владелец имеет право освободить их, если захочет. Большое количество рабов Мегалоса и практически все рабы аль-Вазифа и аль-Хаза – рабы по рождению. Дома рабов буквально разводят их на продажу – своя «порода» для каждой работы; самые успешные занимаются этим делом веками. В Кейтнессе статус раба не передается по наследству.

Рабство – дело пожизненное, хотя раба любого типа, кроме первого, хозяин может освободить по желанию.

На рабских рынках (любой городок имеет хотя бы небольшой) большинство рабов – пленные или прирожденные; гораздо меньше добровольных. Все приговоренные принадлежат Короне.

Рабы не могут владеть никаким имуществом, кроме того, что пожаловал им их хозяин. Хозяин может их даже убить, по причине или без причины. Но, хотя это и законно, *правильным* это не считается. Рыцари Камня, в частности, известны тем, что имеют обыкновение наказывать тех, кто плохо обращается с рабами.

Брак между рабами не считается законным, даже если обряд проведен настоящим священником.

Нападение на раба считается порчей имущества его хозяина, поскольку раб – лишь инструмент для своего хозяина.

Не-люди также периодически оказываются на рабских рынках в виде товара. Большинство из них (за исключением редких дварфов-преступников) – пленные рабы.

Как и в случае с воровскими гильдиями, это – лишь общее название любой организации людей, практикующих магию. Маги имеют тенденцию быть довольно вздорными людьми, так что, за исключением самых маленьких городков, если кто-то говорит «Гильдия Магов», спрашивайте «Какая именно?» Если бы маги были организованы, они бы однозначно правили всем Иртом. Но, вообще говоря, по соседству с каждой группой магов существует другая, противостоящая ей группа. Кое-где это выливается в постоянную вражду, иногда переходящую в открытое противостояние отдельных групп магов. Однако же, сотрудничество магов – не такое уж неслыханное дело. Как, например, в случае абсолютной необходимости при создании особо мощного артефакта, для производства которого нужны навыки и силы более чем одной гильдии. В силу редкости таких событий, подобные артефакты крайне редки и чрезвычайно дороги. Гильдии ревниво оберегают свои секреты.

Существует множество групп, объединенных по абсолютно разным причинам. Одной из самых распространенных является религия (в гильдии состоят лишь верующие в одного Бога); политика (лояльные определенному феодалу, поддерживающие определенного наследника, купеческую гильдию, иностранное государство или амбициозного мага); тип магии (Братство Огня, Колледж Некромантии и т.п.); повседневные интересы (боевые маги, кузнецы-чародеи, воры-трикстеры и т.п.) И довольно многие из волшебников сохраняют нейтралитет, присоединяясь сразу к нескольким гильдиям или ни к одной вообще.

Некоторые группы магов действуют как настоящие гильдии, взимая взносы и предоставляя услуги. Другие больше напоминают клубы для дебатов, где маги ничем не обязаны друг другу и не имеют никаких обязанностей. Ну а некоторые являют собой настоящие тайные преступные сообщества!

Все это означает, что если человеку нужна какая-либо магическая услуга, скорее всего, существует несколько организаций, готовых ее предоставить (хотя некоторые группы специализируются на конкретном узком сегменте рынка, так что самые специфические услуги, скорее всего, будет предоставлять лишь одна организация). Также это означает, что (в большинстве городов, по крайней мере) нет никакой гарантии, что встреченный маг честен, компетентен или вообще является магом! Магия такая штука, что покупателю нужно быть с ней осторожным как ни с чем другим.

Однако, существует несколько вещей, в отношении которых все маги едины. Самое основное – зависимость общества от магии как технологического решения многих проблем. Все волшебники работают над сохранением этого статус-кво, оперативно разбираясь со всеми, кто работает над чисто технологическими решениями вопросов, для которых обычно применяют магию. Самый очевидный пример такого отношения – порох. Несколько раз совершенно разные группы магов собирались вместе, чтобы стереть зловредную субстанцию с лица Ирта. Ни один маг, неважно насколько он властолюбив, аморален или жаден, не отдаст столь могучую разрушительную силу в руки непосвященных.

Гильдия Убийц

Мегаланское дворянство определенно способно обеспечить количество заказных убийств, достаточное для поддержания деятельности целой гильдии, но большинство людей утверждает, что само существование подобной организации — не более чем нелепый слух. Другие предлагают поискать информацию о гильдии у их «клиентов». Гильдия убийц существует в Тредрое, также есть культ ассасинов в аль-Хазе — но осторожный человек не будет трепать языком по этому поводу. И вообще, давайте уже сменим тему, хорошо?

Гильдия Воинов

Михаэлиты

Орден Архангела Михаила был основан в 1412 году, чтобы направлять дела святой инквизиции среди неверующих в Мегалосе. Михаэлиты занимались исключительно религиозными преступлениями первые 200 лет, пока еретики не стали огромной редкостью. После этого они взяли на себя обязанности «полиции»; вначале занявшись политическими, а затем и магическими преступлениями.

Михаэлиты работают небольшими группами, которые зовутся Кулаками в Мегалосе и Руками в Кейтнессе и Кардиэле. Эти группы состоят из пяти констеблей, работающих в команде. Большинство из них – бойцы с навыками следователя. В Мегалосе среди них обязательно будет священник, в Кардиэле это может быть мулла. Везде, кроме Кейтнесса, где магия довольно редка, в группе обязательно есть маг.

В каждом из трех «христианских» государств есть отдельная организация михаэлитов. Они сотрудничают, но общего начальства у них нет. Мегаланское отделение грубо и часто фанатично, и не принимает женщин в свои ряды. Михаэлиты Кейтнесса – опытные следователи и хорошие «уличные копы», часто самого простого происхождения. Михаэлиты Кардиэля – чисто полицейская организация, а не религиозный орден; некоторые из них мусульмане, а подчиняются они напрямую Принцу Кардиэля.

На средневековой Земле не было аналогов михаэлитам. Они не простая городская стража, но и не рыцари. Их методы изощрены достаточно, чтобы противостоять самым умным, часто вооруженным магией преступникам Ирта. Для Кейтнесса и Кардиэля в качестве ролевой модели для михаэлита вполне подойдут федеральные агенты США 1930х годов, только вместо томми-ганов них будут мечи и заклинания. Для Мегалоса больше подойдет смесь испанской инквизиции и гестапо.

При исполнении и вне службы михаэлиты носят синее сюрко с нашитым белым щитом. В Мегалосе и Кейтнессе в щит вписан синий же крест. Любому знаком этот символ закона и порядка.

У михаэлита есть преимущество Представитель Силовых Структур (10 очков, национальная юрисдикция, не обязан уважать гражданские права); Покровитель: Михаэлиты (20 очков, очень могущественный, на 9 или меньше). Репутация: Законник (0 очков, +2 от простых людей, -4 от преступников, опознаются по сюрко); Воинское Звание 1 (5 очком, может быть и выше).

Имеет недостатки: Служба: Михаэлитам и Закону (-15 очков, на 15 и меньше); Клятва: Не использовать положение для личной выгоды (-10 очков); Фанатизм (вероятен в Кейтнессе, запрещен в Кардиэле, -15 очков); Религиозная Нетерпимость (кроме Кардиэля, -5 очков).

Минимальны требования к умениям: Знание Местности(Государство)-12; Драка-12; Меч и Короткий Меч (один 14, другой 13); Теология(Христианство)-14 (кроме Кардиэля); Криминология-14; Законы-15; Щит-12; Знание Улиц-14 (только в Кейтнессе).

Эта гильдия объединяет тех, кто зарабатывает на жизнь оружием: стражники, наемники, вышибалы, охотники за головами, боевые маги и прочие подобные люди. Как правило, легионеры в их число не входят; как не входят и солдаты личных армий феодалов. И, конечно же, рыцари не имеют никакой нужды вступать в подобную гильдию.

Существует обычай, по которому в любом городе, достаточно большом для того, чтобы иметь дом Гильдии Воинов, члены этой гильдии выполняют обязанности городской пожарной бригады. За эту службу они ежегодно получают приличную сумму от городского совета или местного феодала. Богатые горожане также не забывают делать взносы, чтобы гильдия не обделяла вниманием их улицы. В итоге получается достаточно, чтобы выделить безработным воинам свою долю хлеба и пива.

Гильдия Воинов — именно то место, куда нужно идти, если человеку нужен воин — или если этот человек сам воин, который ищет работу. Также гильдия богата на учителей практически всех и всяческих боевых умений.

ХРИСТИАНСТВО

Христианство — самая распространенная религия на Ирте. Это — официальная религия Мегалоса, Кейтнесса и (по крайней мере на словах) Кардиэля. Христа признают своим Богом не только люди: гоблины, кобольды, гномы и особенно хоббиты отнюдь не единичны в лоне Святой Матери-Церкви. Лишь люди-ящеры, орки и Старшие Расы — эльфы и дварфы — остаются вне паствы.

История

Церковь Ирта никогда не переживала крупных схизм типа Реформации, причем в первую очередь потому, что никогда не была особенно едина. Клирики, перенесенные на Ирт Погибельной Бурей, сохранили свою верность Папе Римскому, а посему отказались назначить, так сказать, местного Папу. Позднее христиане из разных регионов стали слишком по-разному относится к другим расам и магической природе Ирта, чтобы преодолеть разногласия и выбрать одного человека главой всего христианского мира. Часто стали разгораться войны между «верными последователями» из одной области и их «еретическими» соседями — причем любой человек со стороны ни за что не смог бы с уверенностью сказать кто из них кто.

Споры и противоречия, которые раздирали христианский мир, были, наконец прекращены в результате расширения Мегаланской империи. К концу 14го века фактически все христиане были ее подданными. Тем не менее, теологические споры, зачастую насильственные, не утихали вплоть до 1403, когда император Антоний II приказал своим рыцарям привести к нему пятерых наиболее влиятельных клириков. Все пятеро были доставлены в собор Святого Павла в Механе, где и содержались под «охраной» до тех пор, пока их разногласия не были улажены. Таким образом был проведен первый Конклав Архиепископов.

Эта группа людей, со временем включившая в себя и архиепископов Кардиэля и Кейтнесса, известна во всем христианском мире как Курия. Курия — высший орган церковной власти; она диктует доктрины, назначает епископов и иногда даже направляет действия королей и императоров. Будучи крупнейшим единоличным землевладельцем Итаррии, Церковь обладает невероятной политической властью; ей не хватает лишь императорских легионов — и магов — иначе они уже правили бы бал.

Взгляды На Магию

Занятия магией не являются грехом, но Церковь считает, что ее лучше держать подальше от рук людей, не облеченных саном. Некоторые ордена плотно заняты изучением магии, некоторые игнорируют или не одобряют ее; но ни один не предает ее анафеме. Другое дело черная магия — некромантия — это

Таинства

Семь Таинств – это основные ритуалы Церкви. Это крещение, конфирмация, исповедь и епитимья, причастие, бракосочетание, рукоположение и отпевание. Символ Церкви – крест. Месса, собрание общины верующих для молитвы, проводится по воскресеньям. Все христиане – мужчины, женщины и дети допускаются и поощряются за посещение служб. Сами службы ведутся на латыни.

Крещение, омовение тела святой водой, проводится сразу после рождения, чтобы очистить душу младенца от тягости первородного греха. Конфирмация, обычно проводимая по достижении семи лет, делает ребенка полноправным членом Церкви, именно с этого времени от него требуется исповедоваться, и позволено принимать причастие. Добрый христианин Ирта должен исповедоваться своему священнику хотя бы раз в год и принимать любую епитимью, наложенную на него во искупление. Через святое причастие верующий причащается плоти и крови Христовых, символизируемых хлебом и вином. Отпевание совершают прямо перед смертью как подготовку к загробной жизни.

Ожидается, что все христиане должны либо жениться и растить детей, либо принять рукоположение и стать частью клира Церкви. Одно, впрочем, исключает другое – монахи, монашки и священники принимают обет безбрачия.

Культ Девы Марии

На Ирте христианский пантеон включает множество фигур помимо Святой Троицы. Самой важной из них, без сомнения, является Дева Мария, мать Иисуса. Почитают Деву Марию во всех христианских землях.

Мария известна своим безграничным милосердием; рассказывают множество преданий о грешниках, которые, помолившись, получали прощение, так как Дева Мария заступалась за них на Небесах, прося своего Сына о милосердии. Многие грешники считают, что адресовать молитвы всепрощающей и доброй Деве гораздо легче, нежели ее строгому и далекому от мирских забот Сыну.

Чудеса чаще всего приписывают именно ей, а сама она – как и святые – считаются более заинтересованными в земных делах. Ее подопечные чаще всего беспомощные: женщины, сироты, нищие, увечные и больные. Ордена монашек-целительниц чаще всего основываются именно в честь Девы Марии.

Дева Мария столь популярна среди простых людей, что священники опасаются, что поклонение Троице вообще игнорируется. Их жалобы, однако, льются в глухие к ним уши, и изображение Девы можно найти буквально в каждом храме и доме по всему христианскому миру.

смертный грех. Боевая магия, поскольку практикуется открыто, грехом не считается.

Истинная Вера

Нынешняя Церковь имеет множество лиц. Она пафосна и влиятельна в Мегалосе, аскетична и скромна в Кейтнессе и относительно терпима в Кейтнессе. Поскольку все они, тем не менее, объединены доктриной и идеологией, все они сходятся в одном — христианство это единственно верное учение; остальные — не более чем заблуждения и ересь.

Центральная тема христианства — как учит Церковь Ирта — это спасение через веру в Иисуса из Назарета, Сына Божьего, который умер на кресте во имя искупления грехов человеческих, а через три дня воскрес и вознесся на Небеса. Иисус, вкупе с Богом-Отцом и Святым Духом составляют Троицу — Божественную Сущность Единую в Трех Лицах. Все люди разделяют вину за Первородный грех, совершенный Адамом и Евой, а потому нуждаются в спасении, независимо от того, насколько чистую и праведную жизнь они ведут. Грехи могут быть отпущены до смерти во время исповедей, или после смерти в Чистилище. После смерти праведные попадут в Рай, еретики и неверующие будут вечно страдать в Аду.

Церковь проповедует добродетели набожности, щедрости (включая вознаграждение за хорошую работу, пожертвования в пользу самой Церкви и священных войн), сострадания и всепрощения. Скромность — еще одна христианская добродетель, чтимая лучшими из рыцарей и святых отцов, но забытая всеми прочими. Подчинение Богу, точнее, Его воле, исходящей через уста Его священников, вменяется в обязанность каждому верующему. Те христиане, что сознательно отвергают все христианские добродетели, рискуют попасть по отлучение от Церкви; а быть отлученным от священников и священных таинств Церкви значит быть обреченным попасть после смерти в Ад.

Слово Господне, Его законы и история жизни Иисуса написана в Библии, книге, созданной пророками, Апостолами и Святым Петром.

Каноническое Право

Церковь и все христианские земли подчинены Каноническому Праву — сборнику светских и религиозных правил, разработанному Курией века тому назад. Эти законы впервые были собраны в одной книге Мегаланским монахом-философом Домицием в 1578 году. Во многом восходя к Домициеву Кодексу, Каноническое Право довольно понятно и охватывает большинство аспектов повседневной жизни.

Естественно, Домициев Кодекс содержит полные правила ведения церковных дел: управление церковными землями, правила монашеских орденов, описание ересей, отлучения и даже титулы, которыми должны чествовать друг друга клирики при встрече. Отношения с не-христианами, ведение священных войн, отношения между церковью и государством и наказания оступившихся клириков регулируются Каноническим Правом.

Каноны также регулируют множество аспектов светской жизни; наиболее важные перечислены ниже. Наказание за неподчинение Церковным законам варьируется от порицания и публичного унижения до избиения и, что страшнее всего, отлучения. Лишь «кровавый суд» (высшие меры наказания) превыше власти церковных судов.

Брак, Развод и Приданое

В христианском мире сильно убеждение, что место женщины — дома. Ее долг — подчинятся Богу и мужу, вести хозяйство и вынашивать и растить детей. Она, однако, не является собственностью мужа. У каждой женщины есть права, которые ее муж должен соблюдать под страхом наказания со стороны ее семьи и Церкви.

Преступление и Наказание

Здесь перечислены примеры типичного средневекового права – особые различия имеют место лишь для отдельных стран, если они вообще есть.

Все случаи смертной казни, нанесения увечий или избиения проводятся на публике. Избиение обычно состоит из дюжины однохитовых ударов. Штрафы выплачиваются пострадавшей стороне.

Измена

Заговор с целью свержения или убийства монарха или лорда

Наказание: смерть, лишение всех титулов, почестей и регалий.

Убийство

Неправомочное убийство любого разумного существа. Самозащита или великий праведный гнев являются смягчающим обстоятельством (в большинстве стран убийство супруги-изменницы и ее любовника обычно считается оправданным). Убийство в пьяной драке и т.п. обычно несет более легкие наказания. Убийство на дуэли убийством не считается.

Наказание: смерть (в крайних случаях), рабство (стандартно), плата за кровь (штраф, объем около пятилетнего размера доходов убитого). За смягчающие обстоятельства плата за кровь уменьшается.

Изнасилование

Сексуальное преступление. Запрещено религией.

Наказание: варьируется в зависимости от степени возмущения судьи. В любом случае это будет штраф; комплектом может идти рабство, нанесение увечий и избиение. Стандартный штраф составляет эквивалент «стандартного» приданого жертвы.

Нападение

Нападение на другого без весомой причины (с точки зрения судьи).

Наказание: избиение (обычно до потери сознания), нанесение увечий (если жертва была покалечена во время нападения, напавшему наносятся такие же раны).

Крупное Воровство

Кража чего угодно, что стоит больше $300. Невыплата долга также считается воровством.

Наказание: рабство (если украденная вещь невозместима), или нанесение увечий (усекновение руки или клеймо на лоб, по решению судьи).

Мелкое Воровство

Кража или невыплата долга менее $300.

Наказание: избиение плюс штраф (удвоенная стоимость украденного), или рабство (в случае невозможности выплаты штрафа).

Порча Имущества

Нанесение урона или уничтожение, случайное или намеренное, чужого имущества.

Наказание: штраф (стоимость урона), возможно избиение (в случае дерзости и злонамеренности содеянного) или рабство (в случае невыплаты штрафа).

Дитя любого пола может быть помолвлено в любом возрасте по желанию родителей, но не может на самом деле вступать в брак до достижения 15 лет. Брак не считается действительным до совершения причастия. Брак между людьми, имеющими общего предка в пределах трех поколений, запрещен, как и многоженство. Все браки санкционирует Церковь, хотя они и не обязательно должны быть освящены обрядом. Исключения из любого из этих правил могут быть сделаны Церковью ради особых случаев.

Когда женщина выходит замуж, муж получает ее приданое — ее вклад землей, вещами, скотом или деньгами в их новое общее хозяйство. Родители из любого социального слоя хотят быть уверены, что у их дочери хорошее приданое. Девочка с очень хорошим приданым будет иметь гораздо больший выбор кандидатов в мужья, и будет иметь шанс привлечь внимание женихов даже из вышестоящих классов общества. Жених, в свою очередь, должен заплатить выкуп родителям своей невесты и вообще произвести на них впечатление.

Обычно, приданое составляет сумму, эквивалентную четырехмесячным затратам на жизнь девушки ее социального класса. Выкуп обычно эквивалентен месячным расходам жениха. Точное количество и содержимое приданого и выкупа варьируется от региона к региону.

Развод - очень редкое явление в христианском мире и его разрешение лежит целиком на плечах Церкви. А Церковь разрешает развод лишь в случае ереси одного из супругов, или доказанной измены со стороны жены. В случае развода жена может потребовать возвращения приданого (только если развод состоялся не из-за ее измены) и, если развод произошел по вине мужа, вдобавок получить и треть его имущества и денег. Выкуп за невесту не возмещается. В определенных, редких случаях Церковь может просто обнулить брак по разным причинам, типа просьбы короля, чья жена не смогла подарить ему наследника.

Смерть, Завещания и Наследства

Каноническое Право также покрывает вопросы наследования и не оставляет заботой сирот и вдов. Как правило, титулы и земли переходят старшему сыну — церковь при этом получает свою десятину. Все долги должны быть выплачены лишь во вторую очередь. Наконец, вдова получает свою часть оставшегося имущества, как минимум эквивалентного сумме ее приданого, но обычно эта доля составляет примерно одну треть. Законные дочери также получают свое приданое в наследство. Все, что остается, отходит старшему сыну.

Если законного наследника нет, все имущество отходит вдове. В случае, если она не выходит замуж повторно в течение трех лет, все титулы и владения отходят лорду, даровавшему их, после чего он может свободно распоряжаться ими. Исключение составляет Кейтнесс, где в случае отсутствия сыновей, старшая дочь вполне законно наследует и держит титулы и земли своего отца.

Прочие подробности вполне допустимы, если таковые указаны в завещании, одобренном и подписанном поверенным священником Церкви. То есть, человек вполне может оставить без наследства недостойного старшего сына и передать его младшему, или назначить большие доли своей жене и дочерям, и, естественно, сделать пожертвование Церкви. Однако, дочь все равно не может наследовать земли своего отца, за исключением Кейтнесса и тех случаев, когда отсутствуют другие родственники мужского пола и лорд, от которого эти земли законно достались.

Клятвы и Клятвопреступления

Буквально все клятвы, контракты и показания перед судом даются именем Бога или Иисуса. Таким образом, нарушение клятвы или контракта (включая клятву верности и присягу) является серьезным преступлением и подпадает под действие Канонического Права. Обычно наказание зависит от степени вины и включает штрафы (в пользу Церкви), замаливание и тот или иной способ искупления. В экстремальных случаях преступнику отрезают язык — сразу после

Святые

Существует буквально тысячи святых, тех, кого Церковь признает и еще больше тех, кого не признает. Святые – это души мужчин и женщин, которые вели исключительно праведную жизнь, а ныне пребывают на Небесах, сохраняя способность отвечать на молитвы живых. Многие святые являлись мучениками, которые расстались с жизнью во имя служения Богу и Церкви. Все святые при жизни Божьей милостью совершали чудеса; а после смерти их чудеса лишь обрели новую силу. Их чудеса, однако, никогда не совершались ими самими, но исходили от Бога.

Практически каждая профессия, нация, город, гильдия, церковь или монастырь имеют святого-покровителя. Дети, как часть конфирмации, получают имя святого – он становится как бы его ангелом-хранителем. Даже отдельные животные, болезни и жизненные ситуации имеют святого, что отвечает за них. Молитвы возносятся тому святому, который «заведует» тем, что нужно молящемуся.

Лишь Курия может канонизировать усопших, что и делает их святыми. Поклонение «неодобренным» святым запрещено – правило, которое часто игнорируется. Из-за магии Церковь крайне осторожна в разделении чудес – актов Божественного проявления – от обычного колдовства.

Здесь небольшой список самых популярных святых:

Св. Алисия и Эган: целительство и врачи

Св. Амброз: учение

Св. Антоний: свиньи и свинопасы

Св. Апполония: зубные боли – ее челюсть была сломана ее палачами

Св. Бертрам: Кардиэль

Св. Константин: чиновники

Св. Корнелия: быки и пастухи

Св. Дунстан: кузнецы

Св. Габриэль: посланники

Св. Галерий: мосты – был повешен на мосту

Св. Георг: Кейтнесс

Св. Жиль: попрошайки, калеки и нищие

Св. Гонорий: Мегалос – он был первым архиепископом Мегалоса

Св. Мартин: солдаты – сам был солдатом

Св. Николай: моряки

Св. Рафаэль: влюбленные

Св. Себастьян: лучники

Св. Теодосий Всадник: лошади

Св. Фома: магия и маги

Св. Виктор: милосердие, дождь – он избежал смерти на костре, когда внезапно с ясного неба пролил сильный дождь и затушил пламя.

отлучения. Если нарушен был коммерческий контракт, нарушитель возмещает все убытки — процент от которых, опять же, отходит Церкви.

Ростовщичество

Одалживание денег под проценты строго запрещено Домициевым Кодексом. Изначально христианину было запрещено преследовать любую прибыль и даже просто одалживать деньги. Это позволило купцам-евреям очень неплохо нажиться, так как сами они были свободны от подобных ограничений. По мере того, как Ирт становился населеннее, торговля выгоднее, законы относительно ростовщичества значительно смягчились.

В общем и целом, ни один ростовщик-христианин не должен одалживать другому христианину деньги больше чем под 30% годовых. Дополнительные проценты могут быть назначены, если должник запаздывает с выплатами. Любой вкладчик, разделяющий риски предприятия, имеет также и долю в прибылях. Прибыли варьируются, но в основном зависят от рисков. Те, кто был уличен в ростовщичестве — излишнем завышении процентов с долга — безжалостно наказываются внушительными штрафами и, иногда, пытками.

Индульгенции

Теология индульгенций основана на концепции того, что грех — всегда зло и, хотя от груза преступления и вечного наказания избавляет таинство исповеди, принцип воздаяния гласит, что грешник всегда платит за свои грехи. Таким образом, наказание назначается после исповеди: тяжелый труд, беспрестанные молитвы или, возможно, штраф.

Практика продажи таких «индульгенций» грешникам, позволяющая искупить грех за деньги, довольно противоречива, но широко распространена в Мегалосе; Кейтнесс и Кардиэль, с другой стороны, строго запрещают такой способ пополнения церковной казны. Курия еще не приняла той или иной стороны, но этот вопрос — любимая тема для пространных дебатов.

Цены на индульгенции в Мегалосе, $

Грех	**Цена**
Пьянство	5
Лжесвидетельство	20
Блуд 25	
Подделка	50
Нечестная торговля	50
Мелкое воровство	60
Прелюбодеяние	100
Ограбление	200
Крупное воровство	2 500
Убийство на дуэли	5 000
Убийство	20 000+
Занятия черной магией	50 000+

Рабство

Официально Церковь отвергает любое рабство как противоречащее христианскому духу братской любви. На практике, Каноническое Право довольно четко описывает, кто и как может стать рабом. Согласно Домициеву Кодексу, никакой христианин не может сделать рабом другого христианина против его воли. Однако практика добровольной продажи себя в рабство на определенный срок (чтобы выплатить долг, например) довольно распространена. Порабощение язычников, еретиков и неверных также законно.

Как результат этих законов, большинство рабов в христианском мире – пленники, захваченные крестоносцами. В Мегалосе, однако, рабство – распространенное наказание за многие серьезные преступления. В порядке вещей, когда местный епископ отлучает осужденного убийцу, который затем,

Реликвии и Паломничество

Реликвии это объекты, которые, из-за своей святой природы или бывшие в собственности святых, имеют чудесные свойства. Практически все священные реликвии Земли были утеряны для христиан, которых Погибельная Буря принесла их на Ирт. Некоторые христиане, однако, несли – или утверждали, что несли – имели при себе некоторые реликвии. У Церкви Ирта в скором времени стали появляться свои, «местные» реликвии.

Самый распространенный тип реликвии – тело или частица тела святого. Места захоронений святого считаются местами великой святой силы, и кафедральные алтари часто расположены прямо над такими местами. Многие люди имеют при себе прядь волос или кусочек одеяния какого-либо святого. Сила, таящаяся в таких реликвиях способна оберегать и благословлять члена паствы, носящего ее, а многие святыни имеют мощные целительные силы, приписываемые им.

Вера в силу реликвий столь сильна, что люди готовы путешествовать за тридевять земель и платить огромные суммы денег, чтобы взглянуть или прикоснуться к священному объекту. Приток пилигримов – неслабый источник доходов для многих церквей и монастырей; настолько неслабый, что фальшивых реликвий гораздо больше, нежели настоящих. По меньшей мере три собора и два монастыря претендуют на то, что обладают полными мощами Св. Олибрия, а храмовники и госпитальеры хранят у себя в общей сложности две головы Иоанна Крестителя.

Самые популярные места паломничества: собор Св. Павла в Механе, где выставлена частица Истинного Креста; Серранский собор, где, предположительно, похоронен Св. Олибрий; Дуб Мученика, по дороге на Алимар в Кардиэле, где еретики якобы повесили Св. Бертрама; и могила Св. Жиля Доброго, в Крейне.

Грех На Продажу

Продажа индульгенций предназначена (Церковью, по крайней мере) позволить грешникам, буквально, заплатить за содеянное, при этом наполнив кошель самой Церкви. Предполагается, что деньги эти пойдут на добрые, дела, которые и искупят содеянное зло.

Не позволяется, однако, «превентивно» покупать индульгенции! Вдобавок к серьезным теологическим вопросам, которые это поднимает, будет очень сложно найти священника, который согласится взять $500 в счет 20 будущих актов блуда! А сказать епископу «придержите эти $20 000, святой отец, я скоро убью кое-кого» вообще неприемлемо...

на вполне законных основаниях может быть сделан рабом. Эту практику осуждают многие теологи, но те, кто имеет прибыль с торговли рабами не особо настроены слушать.

ЦЕРКОВНАЯ ИЕРАРХИЯ И СВЯТЫЕ ОРДЕНЫ

Церковью правит Курия, которая состоит из архиепископов и магистров крупнейших святых Орденов Ирта: Олибрианцев, Тамплиеров, Госпитальеров и Фоминцев. Архиепископов девять: один в Кейтнессе, три в Кардиэле (один из них в Тредрое) и пять в Мегалосе. В городах сидят епископы, которые заведуют всеми местными церквями. Архиепископ или магистр любого из великих Орденов имеет социальный Статус 6; епископ или магистр одного из меньших орденов – Статус 5, аббат могущественного монастыря или небольшого ордена – Статус 4, старший священник – Статус 2, обычный священник или монах – Статус 1, в силу святости самой Церкви. Священники и иерархи Церкви в основном мужчины, женщина не может подняться выше, ранга Матери-Настоятельницы, аббатисы женского монастыря. Все члены клира дают обет безбрачия. Большинство священников Церкви грамотны, особенно те, кто стоит на высших ступенях иерархии.

Клирики одеваются в глухие робы от головы до пят. Эти робы могут быть любого цвета, за исключением красного и зеленого, и варьируются от подпоясанных веревкой простых коричневых роб монахов и черно-белых одеяний монашек, до длинных ряс священников и расшитых камнями и золотом епископских облачений.

Устав Святого Бенедикта

В составе христианской Церкви на Ирте находится множество монашеских орденов, но все они — лишь с небольшими отличиями — следуют Уставу Святого Бенедикта. Это кодекс, составленный святым Бенедиктом за века до того, как люди были перенесены на Ирт Погибельной Бурей, регулирует каждый аспект повседневной жизни монаха.

Монахи и монашки, живущие под руководством этого устава, приносят тройной обет: безбрачия, бедности и смирения. Они не могут владеть никаким имуществом за исключением собственных одежд, и спят они обычно на простых подстилках на прямо на полу своих келий. Разговоры во время еды строго запрещены, а посещение всех служб строго обязательно. Всем монахам предписывается выполнять какой-либо полезный труд — работать в монастырском саду или огороде, готовить еду, строить и ремонтировать монастырские здания и т.д. Это вдобавок к исполнению религиозного долга молитвы, изучения Библии и помощи бедным. Некоторые монахи и монашки являются затворниками, т.е. теми, кто целиком и полностью изолировал себя от всего светского мира. Их обеты запрещают им покидать монастырь и даже говорить с теми, кто не является членом ордена, при любых обстоятельствах.

Бенедиктинцам предписывается следовать особому ежедневному расписанию молитв и работ. Их день начинается в Полунощницу, полночь, с молитвы и медитации, после которой они могут вернуться ко сну. Еще раз они просыпаются на молитву к Утрене, около 4 утра, затем завтракают в Час Первый — около 7 часов. Утро проходит в работе (тяжелый труд считается полезным для души), с коротким перерывом на молитву в 9 часов — Час Третий. В полдень, или Час Шестый, братья обедают перед тем, как вернуться к работе. Через несколько часов — к Часу Девятому — монахи прекращают работу и молятся и медитируют до Вечери, почти до захода солнца. Устав требует, чтобы обед был съеден до наступления темноты; остаток вечера монахи посвящают молитвам и чтению Библии. К Повечерию, после наступления темноты, монахи наконец отходят ко сну, происходит это около 9 часов вечера.

Олибрианцы

Ересь

Ересь это религиозное верование или мнение, противоречащее традиционному учению Церкви. Христианство на Ирте распадалось на тысячи различных ересей. Некоторые из них были жестоко подавлены или возвращены в лоно Церкви – остальные выжили, часто в отдаленных глухих местах, абсолютно незаметные для Церкви и местного епископа.

Наказание для тех, кто упорствует в своих заблуждениях и отказывается нести соответствующее покаяние – смерть на костре. Еретиком Церковь может объявить теолога, чья философия излишне радикальна, или слишком независимый монашеский орден – именно это произошло с Церковью Кейтнесса около 150 лет назад. В таких обстоятельствах человеку всегда будет дан шанс вернуться в паству и избежать отлучения и смерти.

Самая распространенная форма ереси обычно проявляется в глухих фермерских деревеньках, где элементы дохристианского язычества были привнесены в христианские верования. Эти ереси обычно включают в себя ритуалы плодородия для улучшения урожая и плодовитости стад.

Гугеноты сделали себя еретиками, объявив о собственной независимости от Церкви. Они не приемлют религиозной власти – даже их собственные лидеры являются выборными, им не платят и они считаются обычными членами общества. Их жгут везде, кроме Тредроя и некоторых самых либеральных районов Кардиэля, где они живут в замкнутых общинах.

Бесчисленные ереси имеют отношение к магии не-людям. Некоторые секты учат, что магия – зло, а все маги – отродья Дьявола. Пенитентинцы, или «покаянные», которые учат, что Ирт – это чистилище, где грешники искупают свои грехи, верят в это. Эльфов и прочих они считают демонами, посланными развращать их. Пенитентинцы иногда устраивают террор в отношении магов, которые живут рядом.

С другой стороны, по меньшей мере один еретический культ, маниты, верят, что человек с Магическими Способностями – избранник Бога. Все остальные обречены гореть в Аду. Они активно занимаются поиском магов и убеждают их вступить в их общину. Им противостоят те волшебники, которые уверены, что подобные действия дурно повлияют на репутацию магов в целом среди и без того пугливой и подозрительной толпы.

Святой Орден Святого Михаила Олибрия Сьеррунского — крупнейшая монашеская организация на Ирте. Святой Олибрий был первым миссионером в гоблинских королевствах, добившимся великого успеха. Его дела заслужили ему любовь множества крестьян-гоблинов и ненависть их вождей, которые и казнили его в 1194 году. Основанный практически в одно время с самим Мегалосом, орден, взявший себе его имя, принял на себя и его работу. В течение 20 лет практически все гоблины юга стали христианами.

Олибрианцы и по сей день несут на себе свой долг проповедников. Странствующий брат-олибрианец, живущий подаянием, распевающий псалмы и помогающий бедным — довольно распространенное зрелище в христианских землях. В величественных монастырях олибрианцев теологи формулируют аргументы против ересей, аббаты организуют миссии в далекие страны, а монахи смиренно трудятся и помогают бедным, поддерживая в них веру своим примером. Братья Св. Олибрия — непримиримые враги всех еретиков — часто их обвинения достаточно, чтобы неверный был схвачен и приговорен к смерти.

В настоящий момент главой ордена является Отец Иоберт, аббат Эвро. Он и другие олибрианцы крайне негодуют из-за отсутствия крестоносного пыла у нынешней мегаланской знати. Вместе с госпитальерами, Иоберт убеждает Курию созвать очередной крестовый поход против мусульман.

Чтобы быть монахом Ордена Олибрианцев, персонаж должен следовать уставу бенедиктинцев — он должен взять два Обета (серьезный и малый) и Службу стоимостью в общей сложности в -25 очков. Как часть своей службы ордену, он обязан проповедовать христианскую веру любому, кто встретится ему на пути. Такие умения как Бард, Обучение, Знание Местности и языковые навыки довольно важны. Монаху-олибрианцу не обязательно быть пацифистом, особенно когда дело касается еретиков и неверных. Многие монахи способны использовать свой простой дорожный посох с поистине смертельным умением!

Все олибрианцы автоматически получают -1 на реакцию когда имеют дело с еретиками и неверными; их репутация идет впереди них. Однако, они получают +1 от всех крестьян-христиан, благодаря всей той работе, которую орден делает в помощь бедным.

Рыцари Госпитальеры

Орден Госпитальеров — орден воинствующих рыцарей-монахов, следующих Бенедиктинскому Уставу; официальная цель их существования — установление христианства на всем Ирте. И, хотя в новом Иерусалиме у них действительно есть Госпиталь, их основной предназначение — война.

Странноприимный Орден Госпиталя Святого Иоанна Иерусалимского впервые появился на Ирте в 1187 году. Говорят, что сам Магистр ордена Рожер де Молен и одиннадцать рыцарей ордена должны были разделить судьбу своих братьев, истребленных в битве при Сиракузах, в тот самый момент, когда Погибельная Буря явила себя в образе гигантского смерча. Де Молен интерпретировал это событие как божественное вмешательство и объявил, что Господь избрал всех спасенных для великой цели — Крестового Похода в этот новый мир.

Рыцари основали Новый Иерусалим на месте своего прибытия — по иронии судьбы, отнюдь не на Новом Иордане, а на берегу реки Конн, на западе местности, которой суждено стать мегаланским герцогством Крейн. Несмотря на первоначальные разногласия, орден скоро заключил альянс с Мегалосом, с целью сражаться бок обок для распространения христианской веры на весь Ирт. За свою доблесть они были вознаграждены землями и титулами Императором Мегалоса. Таким образом влияние госпитальеров распространилось на весь христианский мир. Тем не менее, орден сохраняет свою независимость от Короны, подчиняясь лишь своему Магистру и, иногда, Курии.

Госпитальеры консервативны и нетерпимы в своей вере. Они согласны считать гоблинов, хоббитов, людей-ящеров и прочие расы заслуживающими спасения, но в рядах ордена эти «второсортные христиане» абсолютно неприемлемы.

Прибытие Тамплиеров

В лето 1310 года, в Париже, что во Франции, на Земле, шестьдесят рыцарей Храма были сожжены на костре как чернокнижники. Весь орден был объявлен Папой еретическим; их земли и замки отошли Короне. Оставшиеся рыцари вынуждены были или сознаться в ереси и предать орден, либо исчезнуть.

Была ночь накануне Дня Всех Святых того же года, когда тамплиеры впервые появились на Ирте. Выехав из сердца яростной бури в полных доспехах, около шестидесяти рыцарей попросили приюта в аббатстве Св. Жиля, неподалеку от стен Мегалоса. Они назвались рыцарями, которые приняли Крест и монашеские обеты, чтобы защищать Веру. Также они сказали, что бежали от преследования по навету их врагов.

Пораженный аббат принял рыцарей – Погибельная Буря все еще проявляла себя время от времени, а по речам и манерам рыцарей было ясно, что они прибыли с Земли. Аббат, однако попросил архиепископа прислать нескольких инквизиторов-олибрианцев, чтобы опросить новоприбывших. Хотя рыцари не были полностью откровенны, архиепископ принял орден в свою епархию – госпитальеры уже показали, сколь могучей может быть подобная организация.

Хотя рыцари утверждали, что им ничего не известно о колдовстве, практически каждый из них постиг магические искусства в первый же год пребывания на Ирте. Также они сразу стали принимать не-людей в свои ряды, и это в то время, когда многие все еще считали их демонами или даже хуже. Храмовники-земляне разделились, ведомые божественным видением мест, где следует основать дома ордена. Места были преимущественно стратегическими – броды, важные перекрестки и господствующие высоты – именно там были выстроены новые твердыни ордена.

В течение первого же поколения храмовники стали известны своей отвагой, подвижничеством и боевыми навыками. Их столь резкий подъем вызвал удивление многих, хотя не меньшее количество людей связывали его со злоупотреблением расположением архиепископа и Императора.

Все это вывело определенные слухи: первые рыцари приспособились к Ирту, постигли магию и распространили влияние ордена *слишком* быстро. Возможно, есть какая-то доля правды в тех обвинениях, которые рыцари всегда отказывались обсуждать. В конце концов, они появились в ночь Дня Всех Святых. Также они были довольно хорошо информированы и подготовлены. Кое-кто может сказать, что они были *готовы*. Некоторые враги ордена даже шепчутся о том, что тамплиеры были единственными, кто попал на Ирт *добровольно* – даже о том, что они могут знать дорогу *назад*...

Дварфы и Эльфы, поскольку они держатся замкнуто и следуют своей собственной вере, считаются отродьями Сатаны и смертельными врагами. И, конечно же, все госпитальеры таят в сердце ненависть к самому заклятому их врагу — мусульманам.

Устав ордена (обеты) крайне строг, но приостанавливает свое действие во время военных кампаний — это может объяснить, почему госпитальеры так скоры на подъем по малейшему поводу.

Хотя Орден и не считает магию злом, ее применение госпитальерам строго запрещено. Устав Ордена запрещает всякую роскошь, предписывает братьям скромность, а магия делает преследование этой достойной цели гораздо сложнее. Более важна точка зрения, гласящая, что магия открывает путь злу в сердце даже праведного брата; так что магия это не дело для простого и несовершенного смертного человека. Магов госпитальеры считают дураками, увлеченно играющими с блестящими камешками и не замечающими лик Бога, взирающего на них с жалостью.

Из-за нетерпимой натуры госпитальеров, те были изгнаны из Кардиэля в 1800 году. Их земли были пожалованы тамплиерам, что и стало началом противостояния двух великих Орденов. Госпитальеры также имеют крайне мало земель в Кейтнессе, где светский Орден Камня обеспечивает пристанище практически всем безземельным рыцарям.

Сегодня Орден управляется из Госпиталя в Новом Иерусалиме нынешним магистром, сэром Гилфордом Перенниусом. Владения Ордена разделены на приораты, которыми управляют приоры (Статус 4). На ступень ниже стоят сенешали и комтуры (Статус 3), управляющие отдельным бейлем ордена и подразделением рыцарей, соответственно. Обычный брат-рыцарь имеет Статус 2, полубратья-неофиты, молодые дворяне, проходящие подготовку и состоящие в качестве оруженосцев у полноправных рыцарей имеют Статус 1. Полубратья и простые солдаты и сержанты (Статус 1 или 0) должны подчиняться любому вышестоящему рыцарю. Орден также имеет внушительный штаб работников и слуг (Статус от 0 до -4).

Рыцари-госпитальеры приносят четыре клятвы — три Обета и Служба ордену (обеты должны включать клятву не использовать магию). Вдобавок к типично рыцарским умениям верховой езды, обращения с оружием и т.п., большинство персонажей госпитальеров должны взять недостатки Фанатизм и Нетерпимость (как Расовую, так и Религиозную). Также они имеют репутацию отважных воинов и врагов всех неверных (+2 к реакции от христиан, -2 от всех остальных). Символ госпитальеров, белый крест на черном фоне, очень хорошо знают… и боятся.

Рыцари Тамплиеры

Орден Нищих Рыцарей Храма Соломона появился на Ирте в 1310 году. Храмовники быстро стали могущественной организацией после того, как Церковь даровала им земли. Архиепископы восточного Мегалоса были рады заиметь собственный военный орден в противовес госпитальерам на западе. Церковь установила плотный контроль над орденом и собственноручно стала назначать магистров — который получил место в Курии, тем самым усилив мегаланский блок голосов. Так продолжалось до 1850, когда тогдашний магистр ордена и архиепископы Кейтнесса и Крейна настояли на том, чтобы вся Курия выбирала главу ордена Храма, именно тогда храмовники получили право выбирать собственного лидера.

Храмовники остались главной вооруженной силой Церкви, будучи более склонными прислушиваться к словам Курии, нежели рыцари Св. Иоанна. Их структура во многом похожа на структуру госпитальеров, но их идеология гораздо более либеральна. Орден Храма принимает воинов всех рас, если они по меньшей мере рыцарского рода и согласны принять монашеские обеты. Тамплиеры также очень ценят боевую магию и содержат школу в Азере, где готовят боевых магов как для ордена, так и для имперских Легионов.

Иезуиты

Члены Общества Иисуса впервые появились на Ирте в 1570х, наряду с множеством других людей в регионе, известном ныне как Аратерра. Иезуиты изначально преследовались, их форма послушничества коренным образом отличалась от бенедиктинских орденов. Но их клятвы верности Курии, очевидное рвение и успешная миссионерская деятельность заслужили им уважение и даже благосклонность Церкви Мегалоса.

Хотя они и принимают обеты послушания, бедности и безбрачия, иезуиты далеко не затворники, более того, их задача – идти в мир и нести с собой Божье слово. Их философия учит, что нужно вести Церковь к людям, а не людей в Церковь. Кафедрой иезуита может быть куча ящиков в центре торговой площади или верстовой столб у въезда в деревню. Иезуиты могут практиковать любую мирскую профессию – они могут быть врачами, магами, учителями, художниками, фермерами, архитекторами, купцами или дипломатами. Весь их заработок, однако, идет в казну Общества. Иезуит-советник – обычное зрелище при дворе каждого мегаланского феодала.

У Общества Иисуса нет никаких запретов на использование влияния ордена в мирской политике. Влияние же их таково, что Общество довольно часто обвиняют в заговорах и подковерных интригах – и часто обвинения справедливы. Некоторые даже поговаривают, что Общество не остановится и перед убийством ради достижения своих целей. Хотя и не понятно, чего конкретно добиваются иезуиты всеми этими действиями, некая тайная цель у них, несомненно, есть.

Маги-иезуиты также довольно загадочны. Они обладают силами, уникальными среди всех магов Ирта, секретами, которые они не намерены открывать никому. Многие из этих сил, похоже, черпаются из магических предметов неясного происхождения. Все это вызывает сильные подозрения и даже ненависть светских магов, которые рассматривают Общество как потенциальную угрозу своему могуществу.

Преимущества: Покровитель: Общество Иисуса (15 очков); Грамотность (10 очков).

Недостатки: Тройная Клятва (-15 очков); Репутация: Заговорщики (-2 от светских магов и некоторых дворян; -5 очков).

Умения: Должен иметь уровень умения 14 или выше в любом из мирских навыков.

Тамплиеры обладают значительным влиянием на востоке Мегалоса и в Кардиэле, гораздо менее они влиятельны на западе Блэквуда и практически не имеют веса в Кейтнессе. Храмовники носят белое облачение, символизирующее чистоту, с нашитым красным крестом, символизирующим их готовность стать мучениками за веру.

Нынешний лидер тамплиеров — сэр Иордан Сиджбрикер, человек из графства Шо-джур. Как и два его предшественника, магистр Иордан потихоньку продолжает избавлять орден от контроля архиепископов. Тонкий политик и царедворец, Сиджбрикер стал близким другом Императора и часто выезжает с ним на охоту. Его главная цель неизвестна, но у него достаточно войск и шпионов, чтобы стать «серой фигурой за императорским троном».

Персонажи-тамплиеры должны взять те же умения, преимущества и недостатки, что и госпитальеры, за исключением Расовой Нетерпимости и применения магии.

Фоминцы

Орден Святого Фомы, одного из двенадцати Апостолов, занимается попытками понять законы, по которым работает вселенная, в надежде тем самым эмпирически доказать существование Бога. Он был основан Св. Гарретом Аристофилом в конце первого десятилетия четырнадцатого века. Святой Гаррет, аббат-бенедиктинец, посвятил всю свою жизнь изучению работ Аристотеля, Пифагора, Птолемея и других древнегреческих ученых. Его школа, построенная в Норденберри, неподалеку от Хидельбана, привлекла жаждущих знания людей со всего христианского мира, и Орден быстро распространился по всем крупным городам Мегалоса. Фоминцы основали несколько университетов; два из них, находящиеся в Мегалосе и Кальдере, на равных спорят с великолепными мусульманскими библиотеками за звание крупнейшего хранилища знаний на Ирте.

С самого начала братья-фоминцы плотно сконцентрировались на изучении магии — силы, наиболее очевидно отличающей Ирт от Земли. Сегодня фоминцы посвящают искусству магии не меньше времени, чем любой другой науке. Они довольно скоро познали, однако, сколько зла может таить в себе магия в руках менее дисциплинированного исследователя. Братья, которые преследовали магическое знание далеко за пределами религиозного познания были наказаны, все фоминцы приняли обет не использовать магию во зло, а изучение теологии и этики стало поощряться.

Одним из результатов магических исследований Фоминцев стало появление больниц, специализирующихся на магическом лечении. Эти учреждения расположены в Мегалосе, Теридаре, Крейне и Кальдере. В помощи не отказывают никому, но от тех, кто может себе это позволить, ожидают соответствующих пожертвований. Среди самих фоминцев магов-целителей очень мало, так как они предпочитают поиск знания работе с пациентами, но те, что есть, очень хороши и как целители, и как инструкторы. Больницы фоминцев управляются братьями, но в качестве персонала там работают и полубратья, и даже врачи-миряне. Заклинание воскрешения НЕ доступно в больницах фоминцев, так как считается противлением воле Господа.

Орден Св. Фомы — один из немногих, в который принимают и мужчин, и женщин. Поэтому их монастыри разделены на мужскую и женскую части, но доступ в библиотеки и лаборатории никак не ограничивается. Существует даже несколько монастырей под управлением аббатис, хотя они и являются преимущественно женскими. В Орден принимают представителей всех рас, главное — быть христианином и жаждать знаний.

Из-за экстраординарных способностей и знаний, которыми они обладают, Орден Св. Фомы являются основным инструментом, формирующим Церковные доктрины. Брат Талес Сапиентис, нынешний глава ордена, крайне редко

Монашеские Ордена

Францисканцы

Последователи Св. Франциска довольно поздно появились на Ирте, лишь в конце XIV века. Францисканцы выказали мало интереса к политике, как к церковной, так и светской, предпочтя служить Богу тяжелым трудом. Монахи этого ордена абсолютно бедны и часто неграмотны.

В поиске путей ухода от всех мирских соблазнов, францисканцы осваивают самые негостеприимные уголки Ирта. Значительное их количество последовало за христианами, позднее основавшими Кейтнесс, так что именно в этой стране орден наиболее многочисленнен.

Преимущества: Репутация: Нищие Служители Бога (+1 от всех христиан; 5 очков); Покровитель (небольшая организация, на 6 или меньше; 5 очков).

Недостатки: Клятва: Никогда не иметь денег и собственности (-15 очков).

Сестры Милосердия Св. Кэрролла

Этот орден, более известный как Сестры Милосердия, специализируется в искусстве врачевания. Они содержат множество больниц и лепрозориев по всему Мегалосу, в которых даже нищие могут найти излечение. Хотя и менее славящиеся магическими методами, нежели сестры Св. Алисии из Кейтнесса, кэрролитки практикуют и магические, и обычные способы лечения. Их услуги бесплатны, хотя от тех, кто может себе это позволить, ожидаются соответствующие пожертвования.

Преимущества: Репутация: Целители Бедных (+1 от всех христиан; 5 очков); Покровитель (небольшая организация, на 6 или меньше; 5 очков).

Недостатки: Бенедиктинские Обеты (-15 очков).

Константиниане

В XVI веке Св. Константин был монахом, отвечавшим за Имперские архивы в Мегалосе. Он был автором многих трудов по логике, философии и онтологии, но более всего он известен благодаря его «Организации Повседневной Жизни» (1541), учебник философии и практики управления и руководства. На закате своей жизни он, при поддержке Империи, построил маленький монастырь на окраине Мегалоса. Именно он и стал ядром Ордена Константиниан, ныне играющего ключевую роль в управлении делами Церкви и Империи.

Недостатки: Обет (Служение Церкви; -5 очков).

Умения: Администрирование-12+ и Бухгалтерия-10+.

принимает участие в политических игрищах Курии, но всегда вовлекается в любые теологические дебаты.

Все персонажи-фоминцы должны иметь Магические Способности по меньшей мере на уровне 1, и взять — вдобавок к обычным клятвам — Великую Клятву не использовать злую или атакующую магию. Необходимо иметь умения Теология и Философия, а также уровень ни одного из известных фоминцу заклинаний не должен превышать уровень меньшего из этих навыков. Все фоминцы Грамотны; многие обладают навыками Обучение и Исследование. Большинство членов ордена должны взять Любопытство как минимум на уровне причуды.

Некоторые фоминцы путешествуют по миру в поисках тайн, которые невозможно раскрыть, изучая древние манускрипты.

ИСЛАМ

Земли юго-западной Итаррии — дом для Правоверных, последователей Ислама. Их вера строга, хотя и всеобъемлюща; нужно всего лишь произнести вслух «Нет Бога кроме Аллаха, и Мухаммед — Его пророк», чтобы тебя приняли как брата и мусульманина. Жители востока уверены, что будет день, когда муэдзины будут созывать людей на молитву во всех городах Ирта, просто день этот еще не настал.

История

Мусульмане, которых Погибельная Буря принесла на Ирт, обнаружили себя в обширной, безлюдной земле плоских сухих равнин и широких неторопливых рек. Адаптировав кочевой образ жизни своих предков к новым условиям, они принялись странствовать по этим равнинам, сражаться, пасти стада и торговать. Там, где они собирались для торговли скоро возникли города, предоставившие кров ученым, врачам, художникам, поэтам и муллам из великих мусульманских городов Земли. Две культуры росли бок обок: одна была кочевой и неграмотной, другая — городской и просвещенной, но обе они были объединены верой в Аллаха и почитанием Его книги, Корана.

В 1160 (555 по летоисчислению мусульман), странствующие племена открыли огромную долину в глубине гор, известных как Престол Всевышнего. Там они обнаружили огромный черный камень, на поверхности которого были высечены изречения из Корана. Древний старик, восседавший на его вершине, поприветствовал нашедших по-арабски. Он сказал им, что ждал здесь шестьдесят лет, чтобы указать мусульманам Ирта, где построить свой священный город. Пораженные аурой святости, исходившей от старца, кочевники обещали вернуться и привести с собой столько мулл, сколько смогут созвать. Когда они вернулись через несколько месяцев, старик был уже мертв — его тело не только не тронуло разложение, но даже степные падальщики обошли его стороной. Муллы сочли это знаком Аллаха и основали на этом самом месте священный и сокрытый город Геб-аль-Дин.

На протяжении этого раннего этапа две крупнейших секты ислама — сунниты и шииты — жили в относительной гармонии. Святые старцы спорили о теологии в городах, кочевники вели мелкие войны за спорные клочки наделов, уводили друг у друга стада и т.п. Вторжение христиан изменило все.

Великий Крестовый Поход 1440 года застал мусульман врасплох. Опомнились они, однако, быстро к 1450 году исламские королевства уже сформировались. Первым стал аль-Хаз, с шиитским святыми в роли султана и имама, абсолютного монарха и духовного лидера всех мусульман Ирта. Несколько лет спустя северные кочевники, преимущественно сунниты, основали аль-Вазиф, назначив лучшего из своих воинов калифом — политическим И духовным лидером Ислама. Только общий враг и дух исламского братства предотвратил начало войны между двумя этими фракциями.

Но и этот период мира не длился долго. Как только легионы Мегалоса занялись аль-Кардом, армии аль-Вазифа двинулись на юг, намереваясь

Суфии

Суфии это мусульмане, которые ищут духовного единения с Богом через аскетизм и медитации. Название «суфии» происходит от арабского слова «суф», означающего грубую шерстяную рубаху, подобную тем, которые носят мусульмане, принадлежащие этой секте.

Суфии – мистики, их абсолютная цель – духовное единение с вселенной, как одним из проявлений Аллаха. Они достигают этого единения через духовный экстаз, вызванный постом, строгой дисциплиной, непрестанными медитациями и чтением Корана. Некоторые суфии достигают экстаза в выматывающем кружении в танце – наподобие кружащихся дервишей из христианских сказаний.

Ордена суфийских мистиков обычно организованы вокруг одного духовного лидера. Они часто строят общины в изолированных местах, где им легче сосредоточиться на божественном. В этом они имеют много общего с христианскими монахами.В отличие от них же, суфии не приносят никаких обетов. У них часто есть несколько жен и много детей, они могут владеть собственностью и обычно они занимаются и обычными повседневными делами. Также они не верят в необходимость собираться на общие молитвы в мечети. Суфии ищут индивидуального понимания Бога.

Из-за того, что лидеры суфиев якобы способны говорить с Богом напрямую, их высказывания считаются почти столь же священными, как высказывания самого Пророка. После смерти особенно почитаемых суфиев, они обретают статус святых, а их могилы становятся местами паломничества. Иногда это заставляет более ортодоксальных мусульман обвинять суфиев в идолопоклонничестве, что отвращает от суфизма наиболее образованных и богатых мусульман. Однако, среди простого народа почитание суфийских святых довольно распространено, да и муллы и имамы относятся к ним довольно ровно.

На Ирте существует несколько больших суфийских общин. Крупнейшая из них располагается среди Столпов Аллаха, на краю пустыни на западе аль-Вазифа. Суфийский святой аль-Ашраф похоронен здесь, так что Столпы по количеству паломников уступают лишь самому Геб-аль-Дину.

захватить контроль над Геб-аль-Дином. Между мусульманами началась серия кровавых войн длиной в двадцать лет, во время которой крестоносцы Мегалоса постепенно прибрали к рукам весь аль-Кард. Осознавая необходимость этого шага, два мусульманских государства заключили договор, обеспечивающий суннитам доступ в Святой Город, который длится и по сей день.

Послание Пророка

Ислам основан на слове Бога, Аллаха, переданном в Коране, и Хадисах, вдохновленных Аллахом изречения Пророка Мухаммеда. Арабское слово «ислам» означает «подчинение»; Пророк проповедовал подчинение Аллаху во всем. Для мусульман ислам — более, чем просто религиозное верование, это способ прожить жизнь. Политика, мораль, теология, закон, искусство — каждый аспект повседневной жизни описан и подчиняется Закону Ислама.

Коран описывает, каким именно способом правоверный должен прожить свою жизнь. В отличие от Библии, Коран считается не работой смертных авторов, но созданием самого Аллаха. Каждая строка — прямое слово Бога, где Мухаммед быль не более, чем инструментов Его волеизъявления. Коран — окончательное и абсолютно ясное слово Бога, так что все дополнения по определению ложны. Допускаются, однако разные толкования, но не добавления и исправления. Переводы по определению неполноценны; единственно верный способ изучения Корана — на арабском.

Идолопоклонничество во всех видах строго запрещено. Великий грех представлять какой-либо предмет Богом или даже создавать Его изображения. Даже изображение человека считается недопустимым, поскольку он был создан по образу и подобию Бога. По этой причине большая часть изобразительного искусства в исламских странах абстрактна и геометрична по своей природе. Каллиграфия, однако, крайне распространена — даже является второй основной ветвью исламского искусства. Часто великие работы каллиграфического искусства являют собой отрывки из Корана, выполненные в виде орнаментов и геометрических фигур и узоров. Исламская каллиграфия иногда настолько изящна и вычурна, что сам текст читается с большим трудом.

Каждый человек после смерти попадает на суд. Если он вел чистую и святую жизнь, после Судного Дня ему суждено попасть в Рай. Если он был верующим, но грешил, то сначала его ждет искупление в Аду. Неверные обречены на вечные муки. Рай — это прекрасный сад, где человек наслаждается любыми возможными плотскими и духовными благами. На берегах рек чистейшей воды, молока и меда возлежат на шелковых подушках, и прекрасные девы и юные мальчики подносят им вино и фрукты.

Пять Колонн Ислама

Ядро Веры — основные обязанности человека перед Аллахом — известно под именем Пяти Колонн Ислама.

Первая, Шахада, это фраза, декларирующая веру в Аллаха и Его Пророка. Человеку достаточно просто произнести эту короткую фразу и поверить, чтобы начать считаться мусульманином.

Салят, вторая колонна, это поклонение и молитва. Все мусульмане обязаны молиться пять раз в день — на рассвете, в полдень, вечером, на закате и перед сном. Мусульманин должен встать на колени и обратиться лицом в сторону Священного Города Геб-аль-Дина во время молитвы (на Земле молящиеся обращаются лицом к Мекке, но для мусульман Ирта это направление навеки утеряно). По пятницам правоверные собираются в полдень на всеобщую молитву в мечеть. Имамы, люди, которые изучают Коран, оправляют церемонии и возглавляют паству во время молитв. Женщины не допускаются, хотя подразумевается, что они будут молиться у себя дома в означенные часы и во время церемоний.

Щедрость, или Закят, это третья колонна. Все мусульмане должны помогать нуждающимся, особенно сиротам, вдовам и паломникам. Все зависит от

Хариджиты

Эта исламская секта – исламские коллеги Госпитальеров. Хариджиты одержимы концепцией джихада – исламской Священной Войны. В отличие от Земной секты, от которой они произошли, хариджиты Ирта – исламский рыцарский орден. Они наиболее распространены в аль-Вазифе, где им принадлежит несколько сильных крепостей. Они являются яростными противниками госпитальеров, чьи крепости расположены прямо напротив через границу. Лидеры хариджитов постоянно агитируют Калифа вторгнуться в земли христианских королевств.

Хариджиты верят, что джихад – шестой Столп Ислама, столь же важный, сколь и паломничество. Также они верят, что они лучшие мусульмане, нежели их более миролюбивые единоверцы – что делает их менее популярными в определенных кругах. Сам Калиф, однако, их не трогает, слишком уж хорошими пограничниками они являются. Их периодические «визиты» на ту сторону границы малозначащи без поддержки армий Калифа, но снабжают его ценной развединформацией.

Магия, хотя и не запрещена верованиями хариджитов, обычно ими не практикуется. С предубеждением со стороны рыцарей ничего не поделаешь, но каждый маг-вазиф обязан отслужить в армии Калифа два года, а кариджиты предпочитают не подчиняться приказам, исходящим от человека, не одержимого джихадом.

Преимущества: Репутация: Фанатичные Враги Неверных (+1 от подобных им мусульман, -3 от христиан; 5 очков); Покровитель (средняя организация; на 9 и меньше; 15 очков).

Недостатки: Клятва: Служить джихаду (-10 очков); Нетерпимость (к христианам; -5 очков).

Навыки: Меч; Щит; Копье; Нож; Верховая Езда (все по 14+).

местных обычаев, но около 5% своих доходов правоверный должен жертвовать на благотворительность. Отказать в крове святому человеку или паломнику — смертный грех, требующий немедленного наказания.

Четвертая колонна называется Сыям — пост. Весь месяц Рамадан ни один мусульманин не может есть ничего, кроме воды, пока солнце светит на небе. Чувственные удовольствия типа курения, также запрещены. Даже после заката еда употребляется крайне простая и пресная. Беременные женщины, старики, больные и те, кто находится в дороге, не должны соблюдать пост. В конце Рамадана устраивается великий праздник, во время которого друзья и родственники дарят друг другу подарки.

Пятая колонна ислама это Хадж, паломничество. По меньшей мере один раз в жизни правоверный мусульманин обязан совершить путешествие в Геб-аль-Дин. Каждый год тысячи паломников приезжают туда. Те, кто слишком беден, чтобы позволить себе относительно комфортабельное путешествие, идут пешком, по пути собирая подаяние. Огромные караваны паломников, защищенные мирным договором и святостью цели своего пути — довольно распространенное зрелище на дорогах к Священному Городу.

Предопределение и Свободная Воля

Мусульмане верят, что все события, от начала времен до конца света, предопределены Богом. Также они верят, что свободная воля существует, а значит, каждый ответственен за свои поступки.

На первый взгляд эти две вещи кажутся взаимоисключающими — но это не так. Аллах дал человеку власть выбирать между добром и злом. Далее — будучи всеведущим — Он знает, какой выбор и когда сделает каждый из людей и никоим образом более не влияет и не воздействует на него. В результате, как говорится, «каждый получает столько веревки, сколько ему нужно, чтобы повеситься». Так что воля человека не скована Богом, несмотря на тот факт, что все его поступки предопределены.

Эта довольно сложная идея часто непонятна христианам, которые считают, что все мусульмане — и фаталисты и не особо озабоченные моралью люди. Якобы их вера убеждает их, что неправильно поступить они просто не могут.

Священнослужители

Ислам не имеет формальной иерархии и института священнослужителей — услуги клирика не нужны для того, чтобы быть добрым мусульманином. Религиозное лидерство устанавливается общественным решением, а не формальным подчинением. Любой человек, признанный знающим в вопросах веры и вообще достойным, может стать имамом (Статус 1 или 2), духовным лидером общины. Чтобы стать муллой (Статус 3-5) необходимо изучить Коран и Хадисы — обычно, но не обязательно, в одном из исламских университетов.

Мулла имеет право оправлять суды в качестве судей и назначать наказание за грехи. Для любого изменения в доктринах или интерпретациях необходимо общее согласие мулл, причем слово наиболее старших и авторитетных из них будут иметь больший вес. Поскольку в исламских странах церковь и государство нераздельны, высшая духовная власть лежит на их правителях: калифе суннитов аль-Вазифа и Кардиэля; и султане шиитов аль-Хаза.

Символ ислама — полумесяц. От духовенства не требуется никакой особой «униформы», но халаты черного цвета наиболее распространены.

Шариат

Шариат это исламский сборник законов. Он состоит из правил, выписанных из Корана и Хадис и интерпретируемых уже на протяжении тысячелетия. Помимо эпизодических указов исламских правителей, назначенных разрешить конкретную ситуацию, это — единый сборник законов для всех исламских стран; светского закона попросту не существует. Шариат регулирует религиозную, социальную, политическую и частную жизнь.

Ассасины

Эта секта была основана ни Земле в 1090, во времена расцвета активности Погибельной Бури. Ее члены были перенесены на Ирт, как и другие мусульмане, и принесли свои верования и организацию с собой. Следуя примеру своего земного основателя, они построили крепость высоко в горах на западе аль-Хаза и назвали ее аль-Амут – Орлиное Гнездо. Эта крепость является резиденцией их лидера, известного посторонним как Горный Старец, и штабом, откуда его последователи отправляются на свои миссии устрашения.

Ассасины получили свое название от слова «гашишины», что означает «употребляющие гашиш» (конопля на Ирте не шторит, но есть растение с похожими свойствами сока). Их абсолютной целью всегда было распространить их толкование ислама по всему Ирту. Сначала, однако, по их убеждению, необходимо уничтожить лидеров ортодоксального ислама. Их основной метод – публичные убийства и политические интриги. Практически в каждом мусульманском городе есть ячейка организации ассасинов.

Секта исповедует мистическую ветвь ислама, отвергающую пост и молитвы. Ассасины верят, что существует девять ступеней духовного роста, и что только когда все верующие достигнут высшей, девятой ступени, придет Махди – Мститель. Ассасины также верят, что собственность должна быть общей, а поклонение Камню в Геб-аль-Дине и почитание святых – это кощунство.

Агенты ассасинов известны как федайины, и они отлично обучены своему искусству. Они скорее мастера маскировки, нежели бесшумного убийства, поскольку все их убийства совершаются именно что громко и публично. Это призвано продемонстрировать, что враги секты будут наказаны, а исполнитель обретет Небеса как Мученик – их почти всегда убивают на месте преступления. Федайины особенно любят убивать во время пятничных молитв в мечетях, поскольку это обеспечивает им большую аудиторию и возможность подобраться к жертве.

Персонажи-ассасины обладают следующим:

Преимущество: Покровитель: Горный Старец (10 очков).

Недостатки: Репутация: Убийцы (-4 от всех посторонних, узнают редко; -7 очков); Фанатизм (-15 очков); Зависимость от гашиша опциональна (-10 очков).

Навыки: Нож-12+; Маскировка-14+.

Наказание часто назначается по принципу «око за око». Телесные наказание — самая популярная форма наказания; денежные штрафы, за исключением случаев возмещения ущерба, не налагаются. Убийцу всегда казнят, разве что семья убитого согласится принять выкуп за кровь. Человек, обвиненный в убийстве соседской козы, выплачивает стоимость этой козы соседу. Вору отрубают правую руку на первый раз, левую ногу во второй, голову на третий. Лжесвидетелям отрезают язык.

Чтобы мусульманина обвинили в преступлении, должно быть доказано, что преступление было совершено намеренно. Таким образом, смерть, увечье или ущерб, нанесенные случайно, не подлежат наказанию. Чтобы предъявить обвинение, обвинителю следует привести в суд двоих взрослых мужчин-свидетелей, или одного мужчину и двух женщин. Если сделать этого нет возможности, следует вердикт «невиновен».

Все дела слушаются в шариатском суде; в больших городах их рассмотрением занимается кади, профессиональный судья; в небольших городках его работу выполняют муллы. Хотя законы и строги, толкуют их честно. Такие суды в полной мере обладают гибкостью и буквальной неподкупностью. Никакая сумма денег не способна соблазнить кади; даже влияние могущественной персоны редко оказывает эффект.

Не-мусульмане, если только они не защищены договорами, как в Тредрое, на территории земель мусульман не имеют законных прав вообще. Однако, Коран учит правоверных уважению к «людям Книги». К евреям и христианам хороший мусульманин будет относиться терпимо, хотя законных прав не имеют и они. Остальным повезло не настолько — их можно ограбить, избить, поработить и даже убить совершенно безнаказанно. Несмотря на отсутствие каких-либо прав, любой не-мусульманин, совершивший преступление, понесет наказание по всей тяжести закона.

Брак, Развод и Приданое

В исламе брак является некоей формой контракта между мужем и женой. Жених договаривается о деталях этого контракта с «вали» невесты, чаще всего ее отцом или старшим братом. Сумма выкупа за невесту также упоминается в контракте и выплачивается самой невесте. Жених не получает никакого приданого со стороны семьи невесты и самой невесты. Невеста имеет право отвергнуть предложение своих вали, но и не имеет права выходить замуж без их разрешения, если только она уже не была замужем. Коран позволяет иметь одному мужчине до четырех жен, но предписывает относиться к ним с равным уважением; женщина может иметь лишь одного мужа.

Развод по законам ислама получить крайне легко. Мужчина может развестись в любой момент, просто объявив об этом — троекратно и публично, повод ему для этого не требуется. Женщина может получить развод лишь с согласия мужа, выплатив ему компенсацию за свое освобождение. Ей также может быть предоставлен развод, если ее муж признан виновным в жестокости, измене или равнодушии к жене.

Измены наказываются смертью через побивание камнями; блуд наказывается ударами плетью. Любой, кто облыжно обвиняет другого в измене также наказывается плетьми.

Наследство

По Шариату две третьих имущества умершего человека распределяются между его родственниками. Оставшаяся треть может быть разделена согласно завещанию умершего. Сложная система определяет долю каждого кровного родственника мужского пола; размер доли зависит от степени родства, где старший сын получает самую большую часть. Вдовам гарантируется четверть имущества усопшего мужа (которая делится поровну между всеми его женами). Земли и связанные с ними титулы наследуются примерно так же, как и у

Ордены Рыцарей Ислама

Исламские рыцари по обетам, подготовке и поведению очень похожи на своих христианских коллег, за исключением того, что они носят полумесяц, а не крест, и предпочитают изогнутые клинки прямым.

Персонажи, принадлежащие к любому из этих орденов, имеют преимущество Репутация: +2 от мусульман (10 очков); +1 от христиан (5 очков). Даже в Мегалосе их считают достойными уважения за их умения и отвагу.

Орден Полумесяца

Лучшие рыцари аль-Хаза принадлежат этому ордену. Они приносят клятву защищать шиитский ислам, но при этом не клянутся в верности Султану. Слово мулл имеет больше веса среди рыцарей Полумесяца, чем недовольное бормотание Мамуна.

Орден Пегаса

Орден Пегаса, главный рыцарский орден аль-Вазифа, присягает Калифу. Они готовы служить ему в любой момент и формируют элитное ядро армии Калифа. Рыцари Пегаса также являются личной охраной Калифа; быть выбранным на этот пост – величайшая честь. Будучи суннитами и, благодаря географии, соседями Мегалоса, Пегасы видят мало толку в Рыцарях Полумесяца. Противостояние между двумя орденами иногда достигает масштабов небольшой войны.

Воины Пера

Воины Пера – религиозный орден, распространенный в мусульманских странах. Их девиз «Перо сильнее меча». Вдобавок к тому, что они тренируются в боевых и прочих рыцарских искусствах, ожидается, что они будут учить и помнить наизусть весь Коран и прочие религиозные труды слово в слово. Их роль – проповедовать, учить и судить. Для них недостаточно указать как нужно, а как не нужно поступать, как делают муллы; они *действуют* так, как диктует им Слово Аллаха.

христиан, но иногда земля делится между сыновьями, а не целиком переходит к старшему.

Алкоголь, Ростовщичество и Рабство

В аль-Хазе употребление и продажа алкогольных напитков полностью незаконны. И хотя в аль-Вазифе к употреблению алкоголя относятся терпимо, как к обычаю христианского меньшинства, это положено делать в приватной обстановке. Публичное пьянство — серьезное преступление. В обеих странах нарушителей ожидают плети.

Одалживание денег под проценты считается грехом и запрещено Шариатом. Однако, этот запрет относится лишь к одалживанию денег другим мусульманам, и не защищает неверных от жадности или беспринципности ростовщиков.

Ни один мусульманин не имеет права держать в рабстве другого мусульманина, независимо от обстоятельств. Фактически, если раб чистосердечно примет ислам (определяется муллой), он должен быть освобожден в течение месяца. Абсолютно приемлемо владеть рабами-христианами и не-людьми.

Исламские секты

Ко времени первого удара Погибельной Бури ислам уже несколько веков был разделен на две противоборствующие секты, суннитов и шиитов. Члены обеих сект были перенесены на Ирт, где их разногласия так и остались неразрешенными. Позднее эти фракции основали собственные государства — шиитский аль-Хаз и суннитский аль-Вазиф. Изначальное противостояние фракций крылось в вопросе наследования власти в Халифате Земли, но среди правоверных Ирта это давно известно лишь немногим из самых образованных людей. Сегодня, помимо националистической вражды, главным камнем преткновения является магия. Коран особо запрещает ее использование, но без помощи волшебников-мусульман Мегалос давно бы уже пировал на останках обоих исламских государств. Осуждение магии в глазах Аллаха вполне способно расколоть ислам навеки.

Шиизм

Муллы-шииты неодобрительно отзываются о магии. Хотя она и не нелегальна в аль-Хазе, ее использование находится под строгим надзором. Стандартное мнение — магия необходима, но очень опасна и, вероятно, является грехом. Поддерживается мнение, что Аллах простит тех, кто будет использовать магию исключительно во благо Веры. Любая другая цель магической практики непременно обеспечит магу продолжительный отдых в аду.

Некоторые муллы имеют желание объявить магию вообще вне закона, настаивая на максимально жестком из толкований Корана. Так как мегаланская угроза была отбита, их число в последнее время растет, но их пока все же меньшинство. В регионах, находящихся под их контролем, однако, использование магии скорее всего повлечет за собой наказание, разве что угроза со стороны неверных является неиллюзорной.

Суннизм

Муллы-сунниты аль-Вазифа открыто одобряют магическое искусство и рассматривают его как часть священной погони за научным знанием. Письменные запреты попросту игнорируются. В случая теологического спора говорится, что Пророк под запретной имел ввиду только черную магию, и что Аллах уж точно не желал бы, чтобы правоверные были беззащитны перед волшебниками-христианами.

Как результат, магия в аль-Вазифе широко распространена, а каждый волшебник обязан отслужить два года в армии Калифа. Даже в исламских университетах есть занятия по этике магического искусства. Маги-вазифы

Индуизм и Буддизм

Помимо основных религий Европы и Ближнего Востока, азиаты, перенесенные на Ирт Погибельной Бурей принесли с собой индуизм и буддизм. Последователи этих религий наиболее распространены в Кардиэле, где они живут небольшими городскими или сельскими общинами. Но даже в Кардиэле таких людей вряд ли больше, чем 1 на 1 000.

Индуизм

Центральная тема индуизма – вера в реинкарнацию, вечную войну между богами и демонами и дхарму – абсолютный закон всего сущего. Главные среди божеств – члены двух триад, мужской и женской.

Мужская состоит из Брахмы Создателя, Вишну Защитника и Шивы Разрушителя. Их спутницы, Сарасвати (Прошлое), Лакшми (Настоящее) и Парвати (Будущее), составляют женскую триаду. Эти сущности проявляются во множестве воплощений, или аватаров, отражающих различные аспекты жизни или вселенной.

Индуисты верят, что каждая душа перерождается, получая новое воплощение, зависящее от того, как хорошо соблюдалась дхарма в прошлом воплощении. Неправедные переродятся в змей, червей, собак или даже демонов. Праведные, напротив, могут снова стать людьми с положением и богатством, достойным их праведности. Исключительно святые люди могут даже стать бессмертными и покинуть цикл перерождений, отправившись на Небеса жить среди Богов.

озабочены ростом гонений на магию в аль-Хазе и более всего опасаются, что им будет запрещен путь в Геб-аль-Дин.

Баликиты

Это последователи Балика Абдаллаха аль-Фируза, фанатичного шиитского муллы из северо-западного аль-Хаза, проповедующего, что любая магия суть мерзкое зло, отвергаемое Аллахом. Все волшебники, утверждает он, злодеи, которых должно убить во имя Аллаха. Балик объявил джихад против всех, кто практикует магию. Мусульмане, убитые во время попытки убийства мага — святые мученики, которые немедленно будут вознесены на Небеса. Могучая вера в свою непогрешимость делает баликитов-убийц абсолютно бесстрашными.

По всему западному и северному аль-Хазу прокатилась волна убийств магов, чью смерть взяли на себя именно баликиты. Сам Балик был, пусть и с неохотой, объявлен муллами вне закона. Султан, однако, пребывает в ярости. Один из его самых доверенных советников был вытащен из собственной постели посреди ночи и насмерть забит палками на улице только потому, что ходил слух(!) что он был магом. Султан назначил награду золотом любому, кто принесет ему голову Балика. Баликиты иногда встречаются даже в аль-Вазифе, где — в случае поимки — их публично запытывают насмерть. Маги, живущие в мусульманских странах, нанимают телохранителей, поскольку в каждой тени им начинает мерещиться баликит.

ИУДАИЗМ

Иудаизм — древнейшая из человеческих религий Ирта и, фактически, религия-родитель и ислама, и христианства. Не имеющие права владеть землей в большинстве стран, они сформировали замкнутые общины в больших и малых городах и исламских и христианских королевств. Оказавшись на Ирте, более разобщенные, чем когда-либо, многие евреи добровольно или принудительно приняли другие веры. Те, кто остался верен религии предков, как и ранее, продолжают жить замкнутыми сообществами, подчиняющимися собственным законам.

Сегодня иудаизм живет в крупных городах Ирта. Хотя и существуют несколько очагов антисемитизма в Кейтнессе и Мегалосе, к евреям относятся вполне терпимо. Как правило, они хорошо образованы; большинство взрослых грамотны. Поскольку им все еще нельзя владеть землей и носить дворянские титулы, многие евреи являются ремесленниками, купцами, учеными и врачами. А поскольку их законы не осуждают ростовщичество, среди евреев огромное количество банкиров.

Люди Книги

Иудаизм имеет много общего с теми религиями, что произошли от него – особенно с Исламом. Все евреи верят, что Бог один и что человек был создан по его образу и подобию. Праведники награждаются в Раю; грешники горят в Аду. Идолопоклонничество – зло, также как измена и убийство. Щедрость – благо. Слово Бога передано в Писании; Его законы даны иудеям через Моисея.

Иудаизм отличается двумя вещами. Во-первых, очень трудно *стать* евреем. В целом, необходимо родиться евреем и даже добровольный переход в иудаизм, возможен разве что при исключительных обстоятельствах. Иудейская традиция утверждает, что Бог заключил договор с иудейским народом, что они – Его избранный народ. Он заботится о них и когда-нибудь пришлет Месссию, который отведет их в Землю Обетованную, где они заново отстроят Храм и будут жить в достатке и благополучии. В обмен они подчиняются Его заповедям и почитают Его одного. Иудеи не заинтересованы в распространении своей веры – они терпеливо ждут Мессию, поддерживая свое культурное наследие, вступая в брак лишь с единоверцами.

Буддизм

Буддисты также верят в реинкарнацию и в то, что жизнь – это лишь боль и страдания. Сам мир – лишь иллюзия, в которой томятся злые и неправедные люди. Только через крайнюю святость и медитации человек может осознать пустоту мира и превзойти ее, разорвав цикл перерождений и тем самым достигнув Нирваны – состояния вечного блаженства. В Нирване душа становится единой Абсолютом, всеохватывающей божеством космической истины.

Буддизм учит, что индуистские боги существуют, но являются лишь душами в очень могущественных воплощениях. Совершенно не обязательно почитать их, чтобы достичь Нирваны, более того, человек может и превзойти их в святости.

Святые люди, по общему убеждению достигшие, или почти достигшие Нирваны зовутся Буддами. К этим буддистским «святым» обращаются за духовным руководством и помощью, а их изображения высекаются на стенах буддийских храмов, монастырей и домов. Будда почитается не только в виде последней инкарнации, но и с учетом всех его предыдущих жизней, из которых также можно извлечь свои уроки.

Буддийские монахи живут лишь подаянием, которые они собирают, и ни владеют, ни работают на фермах и огромных землевладениях, в отличие от христианских монахов. Они известны своим спокойствием и мудростью, а также способностью вводить в ступор Священную Инквизицию – ведь они рассматривают всю жизнь как пытку, а смерть может принести лишь перерождение и, возможно, Нирвану.

Во-вторых, иудаизм – религия книг. Большинство евреев-мужчин и многие из женщин грамотны и умеют писать и читать как минимум на иврите. Писания иудеев состоят из трех основных текстов: Закона (Пятикнижие, или Тора), Писания (Псалмы, Притчи, Плач Иеремии, Экклезиаст, Песнь Песней, Иов, Есфирь) и Пророчеств (остальная часть Ветхого Завета). В Пророчества включена вся история еврейского народа – религиозная, политическая и культурная – вплоть до уничтожения Храма и Рассеяния. Талмуд – собранная мудрость раввинов с тех самых времен – содержит почти две тысячи лет толкований и разъяснений Писания. Это – закон, по которому живут иудеи. Изучение Торы и Талмуда это священный акт – ученые и ученики почитаются среди евреев.

Раввины

Как и в исламе, для того чтобы быть хорошим евреем, не требуется помощь священника. Формальная иерархия, однако, существует. Еврейских священников называют раввинами. Чтобы стать раввином, нужно закончить школу раввинов в каком-либо из крупнейших городов Ирта. Получив знание Писаний и Талмуда, новому раввину нужно найти конгрегацию, которая наймет его. Он заключает с ней контракт, по которому он возглавляет группу молящихся и толкует Талмуд в обмен на финансовую поддержку. Как и от любого хорошего еврея, от раввина требуется жениться и иметь детей.

Канторы это члены конгрегации, выбранные быть главными певцами и вести литургии в синагоге. Никакой особой тренировки от них не требуется.

НЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ РАСЫ

Старший Народ

Расы, рожденные на Ирте, существовали десятки тысяч лет. Долгоживущие дварфы и эльфы определенно являются древними сверх всякого представления среднего человека и зовутся Старшим Народом именно людьми. Для людей-ученых их история скучна и бедна на события, но возможность изучить их культуру вызывает великое возбуждение. Все старшие расы говорят на своих языках, Многие эльфы и дварфы говорят также на энглийском.

Общество и эльфов и дварфов — а также их младших кузенов гномов — основано на почитании чего-то известного как Предвечное. Это не бог в человеческом понимании, но и не просто религия или философия. Предвечное это концепция, идеал вокруг которого строится культура Старших. Это совершенство, неизменное и вечное. Мистическое единение с Предвечным — высшая цель. И эльфы и дварфы видят вселенную как постепенное движение к этому идеалу, и когда оно завершится, все на свете станет одним, объединившимся в единое сознание.

Хотя обе расы и чтут Предвечное, идут они к Нему разными путями.

Эльфы

Эльфы видят Предвечное в естественном природном цикле обновления — рождение, смерть, перерождение, смена времен года и т.д. Гармония Природы, сеть взаимодействий между отдельными растениями и животными — все это примеры того, как мир движется к единению с Ним. По этой причине эльфы любят и глубоко уважают нетронутую природу — даже их общины будто просто занимают свою нишу, не нарушая естественного хода вещей. Эльфийские дома строения, созданные из осторожно сплетенных живых ветвей, кустов и деревьев. Они живут с земли, беря не более чем требуется для выживания и не трогают того, что им не нужно. Эльфы чувствуют крайне сильную ответственность за землю, на которой они живут

В том числе и по этой причине эльфы не создают организованных правительств. Они верят, что каждый из них — часть целого, движущаяся к единству Предвечным, а, значит, каждый сам способен найти подходящее ему

Еврейские Церемонии

Ортодоксальные евреи имеют массу строгих ритуалов или правил, по которым они ведут свою жизнь. Четче всего это наблюдается в брахоте, или благословении, которое сопровождает широкий спектр ежедневных дел. Эти маленькие ритуалы призваны и напоминать, что нет такого дела, в котором человек не мог бы увидеть божий промысел, и защищать от враждебного окружения.

Существует также ряд церемоний, привязанных к жизненному циклу отдельного еврея. Во-первых, обряды обрезания и именования для мальчиков, проводимые на восьмой день от рождения. Девочкам дают имя в первый Шаббат, следующий за их рождением. Затем, на 13й день рождения мальчик должен публично произнести благословения из Торы, что знаменует начало их религиозной жизни; этот ритуал известен как бар-мицва.

Брак включает в себя двойную церемонию. Первый из них – ктуба, который включает в себя чтение брачного контракта и обмен кольцами. Год спустя проводится подтверждение брака, состоящее из чтения семи брачных благословений. Церемония проходит под навесом, символизирующим введение невесты в новый дом.

Похоронная служба является последней и самой простой церемонией. Тело заворачивают в простыню и хоронят так быстро, как это возможно. Никаких официальных церемоний в связи с этим не проводится, лишь семья покойного в течение минимум 30 дней должна соблюдать траур.

Евреи соблюдают строгую диету под названием кашрут (прил. кошер). Наряду с некоторыми другими правилами, кашрут запрещает: объединять мясо и молочные продукты в одном блюде; есть морепродукты, если они не имеют плавников и чешуи; животных, если они не жуют жвачку и не имеют раздвоенного копыта; животных-падальщиков; сами животные также должны быть забиты особым образом, а некоторые виды продуктов предназначены лишь для определенных случаев (типа горьких трав и пресного хлеба в Песах).

Существует еще много обычаев, которые не охватывает кашрут, но которым следует большинство евреев. Например, во время празднования Пирума (праздника в честь триумфа Мордекайи и Эсфирь над злобным Аманом) есть обычай, по которому следует напиться так, чтобы никто из празднующих не был способен членораздельно прокричать ни «Благословен Мордехай!», ни «Проклят Аман!».

место в этом движении — чтобы, руководствуясь своей природой, не выходить за рамки целого, частью которого он является.

Легко понять, почему эльфы довольно холодно относятся к людям и почему, если они принимают человеческую религию, это именно язычество. Люди охотятся ради азарта и трофеев, вырубают леса, перепахивают цветочные луга, чтобы растить урожай. Орки даже хуже, они уничтожают все только потому, что им нравится процесс. Некоторые эльфы верят, что орки — часть силы, направленной напрямую против Предвечного, имеющей свои собственные злые цели. Другие просто считают их слишком тупыми, чтобы им нравилось что-то другое. Но сходятся он в одном — орки должны быть стерты с лица Ирта. Именно из-за этого была призвана Погибельная Буря, которая сорвалась с цепи и принесла с собой чуму человечества — менее деструктивных, возможно, но и гораздо более многочисленных и умных существ, чем орки.

На Итаррии нет ни одного эльфийского королевства, хотя поселения в одном регионе часто действуют сообща. Отдельная эльфийская община также слабо организована. Большая часть решений принимается советом старейшин после выслушивания мнения всех взрослых, желающих говорить по этому вопросу. Принятие решения может занять довольно длительное время, но даже после этого никто особенно не обязан ему следовать. Эльфы очень уважают свободную волю, и не будут требовать подчинения одного индивидуума другому.

Креативность также уважается среди эльфов, которые очень ценят музыку, поэзию, танцы и искусство вообще. У эльфов, как правило, нет концепции обладания материальными ценностями. Не существует такого понятия, как эльф-купец. Богатства Ирта равно принадлежат каждому, к тому же, эльфы недолюбливают вещи, сделанные не из природных материалов. Своих мертвых эльфы хоронят в земле, дабы их тела удобрили почву. Так из смерти рождается жизнь, из зла — добро. Очень редко кто-нибудь из эльфов принимает организованную религию; культ Темных Эльфов — единственное и самое крупное исключение.

Дварфы

Дварфы ищут Предвечное в самых костях земли, где вещи остаются неизменными на протяжении целых эпох. Духовного совершенства дварфы ищут не в природе, а в искусстве мастера-ремесленника. Создание долговечной вещи — высшее благо. Дварфы видят Предвечное в материалах, обретающих жизнь в их руках — камне и железе, серебре и золоте. Плодом труда ремесленника должна быть функциональная и красивая, и, что самое главное, прочная и надежная вещь. Большего почтения дварфов, чем мастер-ремесленник, удостаиваются только их короли. Великолепные подземные залы дварфов настолько же святилища, насколько и дома — чужестранцев там не жалуют. Для дварфа каждая арка, каждая колонна суть воплощение Предвечного.

Дварфы рассматривают внешний мир как опасное и хаотичное место. У них мало дел на поверхности, так что и к ее обитателям они относятся в лучшем случае равнодушно. Дварфы редко покидают свои залы для чего-либо, кроме торговли. Изгнание из подземного королевства считается самым страшным наказанием. Фактически, те немногие из людей, кто жил среди дварфов, уверены, что дварфы-купцы это преступники, занимающиеся торговлей постольку, поскольку у них нет другого выбора. Естественно, что уважающий себя дварф-торговец никогда не признается в чем-либо подобном.

Вдобавок к своим навыкам непревзойденных кузнецов и каменщиков, дварфы известны своей целеустремленностью, выносливостью и размерами своего эго. Немногие дварфы-кузнецы способны устоять перед мыслью о том, что один из его великолепных клинков станет передаваться от отца к сыну среди короткоживущих людей, и таким образом переживет целые поколения. Дварфы ценят прочность не только в создаваемых ими предметах, но и в себе самих.

Греко-Романские Культы

Кое-где на Ирте люди все еще почитают богов Древней Греции и Рима. Хотя они и носят по два разных имени, латинское и греческое, боги это одни и те же. Эти культы в большинстве своем тайные – за исключением Кардиэля – поскольку Церковь считает такие верования ересью и язычеством. Наиболее популярны они в крупных городах и часто имеют богатых аристократов в качестве последователей.

Любой из культов чаще всего посвящен одному богу или богине, хотя существование остальных богов пантеона также не подвергается сомнению.

Поклонение обычно заключается в периодическом жертвоприношении богам. Козы, овцы, фрукты, вино наиболее популярны и приемлемы – человеческие жертвы крайне редки. Взамен от божества ожидаются всяческие ништяки типа выполнения просьб и желаний последователей. Дело это, тем не менее, очень ненадежное, поскольку античные боги славятся своим темпераментом и нестабильным настроением. Размер просьбы, не пропорциональный качеству жертвы, или неподходящая жертва вероятнее всего лишь разозлит божество. Его гнев может обернуться отказом выполнять все последующие мольбы последователя, или даже карой самих последователей.

Ниже приведен список основных богов:

Зевс/Юпитер: царь богов и людей, погода.

Апполон: бог правды, пророков, лучников, музыки, медицины и солнца; самый популярный из греко-римских богов на Ирте.

Гера/Юнона: жена Зевса; богиня брака и покровительница жен.

Афина/Минерва: богиня мудрости и домашних ремесел.

Арес/Марс: бог войны; его почитание среди солдат и гладиаторов терпят и даже поощряют некоторые мегаланские командиры.

Афродита/Венера: богиня любви и красоты.

Артемида/Диана: охотница, а также богиня деторождения и акушерства.

Деметра/Церера: богиня урожая, зерна и плодов.

Посейдон/Нептун: бог моря; множество суеверных моряков-христиан возносят ему мольбы.

Гермес/Меркурий: посланник богов, покровитель торговли, хитрости, изобретательности и воровства. Очень популярен среди воров Мегалоса и других крупных городов.

Гефест/Вулкан: бог кузнецов и ремесленников; его последователями чаще всего являются члены гильдий кузнецов и каменщиков.

Дионис/Бахус: бог вина, плодородия, веселья и театра; ходят слухи, что сам Император Диофрат иногда взывает к нему.

Воины-дварфы гордятся тем, что способны пройти больше и сражаться дольше, чем солдаты любой из рас поверхности. Если мраморная колонна способна держать на себе вес целой горы веками, то и дварф должен молча сносить все тяготы. Большей частью своей прославленной выносливости этот народ обязан своему не менее прославленному упрямству.

Гномы

Гномы это дальние родственники дварфов, обитающие на поверхности. Их концепция Предвечного менее определена, чем у их подземных кузенов или эльфов — они верят, что нужно просто быть в мире с окружающим их миром. Гномов редко беспокоят странники, но они всегда гостеприимны. У них, однако, долгая память и нелюбовь к тем, кто тревожит их спокойный, безмятежный ритм жизни. Большинство гномов живут в небольших каменных деревеньках на склонах гор, но некоторые живут и в пещерах.

Орки

Орки — жестокие существа с неудержимой жаждой разрушения и заклятые враги дварфов и эльфов. Они не почитают Предвечное — они отвергают Его. Хотя орки и имеют некоторое понятие о Нем (с древних идеалистических времен эльфийских послов, пытавшихся хоть что-то объяснять), они просто не понимаю, зачем им Его почитать. Орки измеряют честь и социальное положение количеством власти, которую некто имеет над окружающим. А любимый способ орков показать свою власть над чем-либо — уничтожить это. Вся жизнь орка проходит в попытках накопить власть и статус внутри племени — самые злобные и сильные становятся вожаками.

Огры — родственники орков, но они больше, тупее и безумнее. Так и не поднявшиеся выше каменного века, огры бродят поодиночке или группами в поисках того, что можно убить и съесть.

НОВОПРИБЫВШИЕ

Хотя и самые многочисленные, люди далеко не единственная разумная раса, которую Погибельная Буря принесла на Ирт. Также были кобольды, хоббиты, кентавры и люди-ящеры.

Гоблины

Гоблинов принесло на Ирт в тот же период времени, что и людей. Существует две разновидности гоблинов: мелкорослый, разумный, цивилизованный народец, проживающий в основном в Мегалосе и более крупные, дикие хобгоблины.

Гоблины замечательно умеют приспосабливаться. Хотя их родная культура и религия давным-давно забыта — большинство гоблинов христиане — они являются довольно влиятельным сегментом мегаланского общества. Главы двух гоблинских семей носят титулы герцогов Империи, а гоблины-купцы живут и торгуют практически во всех значимых городах Ирта. В общем и целом, гоблины сообразительны, умны и некоторым образом себе на уме. Хотя никто не превзошел людей в плане различных инноваций, гоблины быстро учатся и всегда готовы пробовать что-нибудь новое. В богатой гоблинской общине вполне может быть гоблин, занимающийся только отслеживанием новейшей моды, технологий, заклинаний и философских учений. Процент грамотности среди гоблинов гораздо выше, чем у прочих рас.

Подавляющее большинство гоблинов говорит на энглийском. Старый гоблинский язык ныне почти забыт. Исключение составляет торговый язык гоблинов-купцов. Ведущий происхождение от старого гоблинского, он малопонятен даже для большинства ученых и имеет огромное количество сленговых словечек, относящихся к профессии купца. Гоблины-торговцы используют его, когда договариваются между собой, или когда два гоблина

Культ Темных Эльфов

Темные эльфы это те, кто верит в возможность при помощи магии улучшить природу, искусственно продвинув ее по пути единения с Предвечным. Большинство эльфов считают этот путь извращенным, не говоря уж о том, что он попросту опасен, и подвергают остракизму последователей этого культа, заставляя их жить отдельными общинами. Эта ситуация вполне устраивает Темных эльфов, поскольку они предпочитают проводить свои исследования в стороне от наблюдателей, способных нарушить их ход. Несмотря на знаменательный провал затеи с орками и новую угрозу со стороны людей, они не оставляют идеи «очистить» их мир.

Темные эльфы определенно не любят посетителей, а их активная и продолжительная деятельность в сфере магических искусств делает их общины крайне неприятным для незваных гостей. К тому же они предпочитают устраивать свои поселения в самых темных, глубоких и удаленных уголках мира.

Второй уровень Магических Способностей и чистая эльфийская кровь – единственные требования к кандидатам, вступающим в этот культ.

Возвращение Погибельной Бури

Хотя многие историки утверждают, что Темные эльфы рассеяны и разочарованы в своих идеях из-за монументальной неудачи с Погибельной Бурей, некоторые не столь в этом уверены.

Ходят слухи, что Темные эльфы набирают новых добровольцев – многие эльфы крайне недовольны расширением людей на исконно эльфийские территории, и готовы выслушать любого, кто предложит способ остановить этот процесс.

Их самые могучие маги изучают записи, оставленные творцами Бури – и кажется, они вполне реально нашли, что именно пошло не так! Если дальнейшие исследования увенчаются успехом, Темные могут и разработать заклинание даже более могучее, чем Погибельная Буря – заклинание, способное вернуть всех на их родные миры…

ведут дела с не-гоблином. Это дает им значительное преимущество перед конкурентами, чьи диалоги можно легко подслушать и понять.

Хобгоблины живут примитивными племенами в отдаленных от цивилизации районах. Они более тупы и деструктивны, нежели орки, хотя большинство из них живет, устраивая набеги на фермы и деревни людей в поисках еды. С технической точки зрения хобгоблины пребывают в каменном веке, хотя иногда кое-кому из них и удается разжиться более-менее современным оружием.

Хоббиты

Хоббиты — простой, тихий народец, встречающийся повсеместно на землях людей. Хоббиты низкорослы, их рост редко превышает 4 фута. Они довольно смекалисты и ловки и часто преуспевают в избранном ими ремесле. Все хоббиты приняли человеческий язык и религию (большинство из них христиане), но сохранили множество эксцентричных обычаев.

Хоббиты очень приветливы. Они ценят гостеприимство, причем и как гости, и как хозяева. Любой, выставивший хороший стол, может автоматически рассчитывать на +1 к реакции любого хоббита. С другой стороны, хоббиты не одобряют грубого или эгоистичного поведения и избегают опасных или странных людей. На прямую конфронтацию они, тем не менее, вряд ли пойдут, предпочтя скрыться. Крайне редко хоббит атакует кого-либо, если нет угрозы его жизни или хотя бы его комфортабельному жилищу.

Кобольды

Эти низкорослые синекожие гуманоиды встречаются почти во всех больших городах Мегалоса и Кардиэля. Их родной язык теперь энглийский, их родная культура и язык давно утеряны. Также у них нет религиозных верований, достойных упоминания.

По сути, кобольды это раса бомжей. Не имея навыков и усидчивости для занятия земледелием, или силы и роста для занятия разбоя, живут они попрошайничеством и мелким воровством. Группы кобольдов можно встретить жмущимися в переулках, под мостами и в самых жалких трущобах. Периодически их возглавляет *человеческий* ребенок, который уже умнее их, даже учитывая его молодость.

Кобольды или наслаждаются бедностью, или просто слишком глупы, чтобы замечать ее, но они в основе своей веселый народец. Особенно они наслаждаются мелкими пакостями и розыгрышами – это единственная область деятельности, в которой они по-настоящему преуспели. Кобольд определенно прервет все свои дела, чтобы посмеяться, а смеяться они готовы практически над чем угодно – пока шутка не касается их самих.

Люди-Ящеры

Люди-ящеры на самом деле очень мало общего имеют с людьми – в предках у них, похоже, были динозавры. Они предпочитают горячие открытые равнины и саванны, и часто живут в пустынях и бросовых землях, где другим расам было бы не выжить. Они живут небольшими дикими племенами. Люди-ящеры – решительные хищники.

Люди-ящеры не замечены в религиозных практиках как люди или эльфы понимают это. Конечно же, очень мало народу настолько приблизилось к ящеру и не стало при этом обедом. Однако, небольшое количество цивилизованных людей-ящеров можно обнаружить в больших городах, работающих в качестве телохранителей, наемников или рабов. Люди-ящеры аль-Хаза проповедуют максимально жесткую и нетерпимую форму ислама. Они живут замкнутой общиной, контактируя с людьми только при необходимости, а их реакция на неверных любой расы крайне враждебна. Император Мегалоса имеет в своем распоряжении элитный гвардейский полк, набранный из людей-ящеров, имеющий репутацию неподкупных и верных стражей. Большинство людей предпочитает обходить их стороной, и нелюдимые ксенофобы-ящеры

Язычество – Старые Боги

Эта вера происходит от дохристианской религии друидов под сильным влиянием эльфийского мистицизма. Угнетаемая и запрещенная как мусульманами, так и христианами, она, тем не менее, широко распространена. Тех, кто поклоняется старым кельтским богам, называют язычниками. Многие язычники посещают воскресные мессы и пятничные молитвы, при этом продолжая встречаться на тайных лесных полянах для проведения собственных ритуалов. Большинство язычников – обычные, благонамеренные люди, но встречаются и среди них и именно те злодеи, деяниями которых муллы и святые отцы клеймят всех язычников без разбора.

Последователи Старых Богов крайне разобщены, но все они в той или иной форме поклоняются природе. Верования язычников чтят природу, ценят жизнь, отвагу, силу и мудрость; некоторые культы чтят доблесть в битве как высшее благо. Эльфы, принявшие религию людей, почти всегда принимают веру именно в Старых Богов, и многие из них занимают довольно высокое положение в жреческой иерархии.

Существует двое основных божеств. Имена отличаются, но первую чаще всего зовут Матерью Природой – сочетание древнеевропейской богини природы и эльфийского Предвечного. Она воплощает мир, рождение, рост и лето. Ее супруг, Рогатый Бог, являет собой войну, смерть, увядание и зиму. Магия считается естественной, нейтральной силой, способной служить как добру, так и злу. После смерти души перерождаются и заново появляются на свет, и цикл этот бесконечен...

Языческие ритуалы сфокусированы на смене времен года, фаз луны, погоде и естественных циклах рождения и смерти. Они нацелены на поддержание гармонии между человеком и силами природы. Службы всегда проводятся на открытом воздухе в ночи полной или новой луны. Наиболее важные церемонии проходят в ночи солнцестояний и равноденствий. Церемонии обычно включают танцы, пение, шествия и жертвоприношения. Чаще всего в жертву приносят фрукты, зерно и изредка животных. Некоторые секты, однако, практикуют человеческие жертвоприношения, зарабатывая тем самым дурную славу всем остальным язычникам.

Дуб и омела священны для почитателей Матери. Символика варьируется от группы к группе, но серп, пентаграмма и сноп пшеницы используются практически повсеместно.

Языческие священники носят множество имен – друиды, ведьмы, вика, рогатые – их столько же, сколько и самих сект. Большинство из них – женщины, обладающие высоким уровнем магических способностей. Их заклинания ориентированы на природу и ее элементы, особенно Землю. Лидеры язычников одеваются как обычно, за исключением церемоний; но и тут их одежды варьируются от длинных роб и рогатых шлемов до «небесных одежд» - полной наготы.

предпочитают именно такой расклад. Ящеры-христиане – *исключительно* редкое явление.

Те люди-ящеры, что избрали жизнь среди людей, должны быть, что называется «более человечными, чем сами люди». Эти редкие индивидуумы обычно крайне набожны, грамотны и культурны. Такой ящер скорее всего станет популярным среди местных аристократов в качестве эдакой диковинки и гвоздя вечера. Очень немногие из ящеров способны переварить подобное обращение.

Кентавры

Кентавры – кочевые равнинные охотники. Это сердечный народ, имеющий мало общего с цивилизацией и ее соблазнами. Кентавры дики и свободны; они не потерпят никакого контроля над собой. Тем не менее, они хорошие люди; они присматривают друг за другом и гостеприимны к странникам.

На Ирте лишь несколько небольших групп кентавров. Легче всего их найти или бродящими по пустошам Равнин Кочевников (которые часто вступают в союз с кентаврами, считая их волшебными существами, приносящими удачу), или на опушках больших лесов недалеко от эльфийских поселений.

Типичное племя кентавров состоит из 20-200 индивидов. Традиционный лидер племени – Кузнец. Каждый кентавр-кузнец содержит маленький горн и небольшую наковальню, которые ездят вместе с племенем в специальной тележке. Тащит ее обычно ученик Кузнеца или какой-нибудь мелкий нарушитель в качестве наказания. Важность Кузнеца очевидна – хорошие подковы и охотничье оружие жизненно важны для кентавров. Кузнец также хранит у себя казну племени, поскольку именно в его обязанности входит договариваться с дварфами и другими поставщиками железа и стали, которые являются единственным источником зависимости племени от внешнего мира.

Великаны

Люди боятся и избегают великанов из-за их размера. Великанами пугают непослушных детей, но даже самый могучий воин чувствует укол страха, когда сталкивается с противником вдвое выше и сильнее его самого!

Как результат, даже сами великаны стараются избегать общества людей – хотя они и больше, им нечего противопоставить группе тяжеловооруженных рыцарей.

Великаны предпочитают жить небольшими группами от 6 до 30 особей в удаленных диких районах. Жить они могут практически в любом климате, что дает пищу слухам о существовании разных типов великанов (ледяных, горных и т.п.). На самом деле все они – одна и та же раса, хотя и обладающая некоторыми уникальными способностями, позволяющими им выживать в различных условиях.

3. КОРОЛЕВСТВА

Эта глава описывает каждую из основных стран и регионов Итаррии, «познанной» части Ирта. Первый раздел в описании каждой нации приводит общую информацию о ее истории, географии и обществе. Второй — общие наброски отдельных областей каждой страны, включая политику, власть имущих и организации, а также текущую ситуацию.

МЕГАЛОС

Мегалос — страна-прародитель всех христианских государств... но родитель отнюдь не любящий. Герб Мегалоса — дракон, и он ему подходит. Мегалос очень богат, очень стар, очень силен и очень не любит, когда вокруг есть земли, принадлежащие не ему. В общем и целом, Мегалос всегда находится в состоянии войны с тем или иным соседом, а полноценного мира у него не было ни с кем и никогда.

История

Мегалос рассматривает себя как нацию, предназначенную править. Мировое господство было целью, ради которой Мегалос был создан его основателем и первым Императором, Симоном Менелаем, и цель эта по-прежнему стоит перед нынешними Императорами. Несмотря на недавние неудачи, история Мегалоса — история роста и покорений, вторжений и крестовых походов.

Менелай основал Мегалос в 1200, в конце самой активной фазы Погибельной Бури. Новорожденная империя нашла легкую добычу среди отчаявшихся и неорганизованных беженцев; к моменту своей смерти Менелай уже правил всей северо-западной Итаррией. Но на юге великие гоблинские кланы крепко стояли против армий Дракона. Священное Королевство Нового Иерусалима располагалось на западе, а на северо-западе продолжали бродить дикие кочевники-варвары.

Потомки Менелая, однако, не сдавались и не тратили времени напрасно. Благодаря успеху христианских миссионеров, гоблины — к тому времени уже христиане — присоединились к Империи в 1229.В серии кровавых кампаний, в которых имперские боевые маги сыграли не последнюю роль, кочевники были оттеснены за горы Уайтхуд уже к концу первого столетия существования Мегалоса. Лишь Госпитальеры Нового Иерусалима упорно держали удар за ударом.

В 1350, Октавий Магнус, военачальник, чьи владения граничили с землями мусульманских кочевников на юге, стал объединителем Мегалоса и Нового Иерусалима. Известный своим подвешенным языком, острым разумом и ненавистью к неверующим, Октавий договорился о перемирии с целью проведения совместного крестового похода на восток. Поскольку самой целью существования госпитальеров были крестовые походы, в стремлении присоединится к нему, они не раздумывая присоединили свое королевство к Мегалосу. Октавий, естественно, возглавил войско, а позже в награду получил свежесозданное герцогство Крейн.

Достигнув присоединения Нового Иерусалима, Мегалос копил силы против соседей-мусульман еще почти сто лет. Когда он бросил свои силы против них, результат получился взрывной. Кочевые племена востока очень быстро сплотились, сформировав могучие государства аль-Хаз, аль-Вазиф и аль-Кард. Мегаланская знать, однако, была не расстроена, а наоборот, крайне воодушевлена — орки и укутанные в меха варвары оказались слишком легкой добычей. И, хотя армии аль-Вазифа удалось вернуть свои территории, аль-Кард был взят крестоносцами в 1460х. На его месте была основана провинция Кардиэль, и младшие сыновья мегаланской знати буквально паслись здесь, добиваясь земель.

Следующие сто лет считаются зенитом славы и могущества Мегалоса. Империя была неуязвима — по крайней мере всем так казалось. Разгромное поражение во время кампании по захвату земель дварфов Народа Тулина доказало

Имена в Мегалосе

Обычаи, связанные с именами, в мегаланской Империи варьируются от региона к региону, и зависят также от социального класса и расы. Последующие правила справедливы в отношении практически всех христианских наций, говорящих на английском. Особые обычаи Кейтнесса и Кардиэля будут рассмотрены отдельно.

Обыватели

Большая часть людей носит лишь одно имя, с добавлением *эпитета* – описательного слова или фразы. Эпитет более всего похож на кличку, но гораздо более постоянен!

Многие семьи передают такой эпитет по наследству. Это уже вполне можно считать фамилией, но и они довольно редки.

Большая часть имен - кельтского, норманнского или саксонского происхождения, хотя различия в произношении часто допустимы.

Наиболее часто встречающиеся имена: Адольф, Алан, Альфрик, Эндрю/Андрэ, Эш, Берт, Брэйс, Брайан, Эдвард, Этин, Эван, Седрик, Доннвульф, Франциск, Галл, Джоффри, Жиль, Хэл, Хёль, Хью, Джон/Иона/Иоанн, Ллойд, Леон, Марк, Мерид, Морган, Нейл/, Марк, Мерид, Морган, Нейл/Нил/Ниалл, Олен, Оливер, Орен, Озрик, Оуэн, Рэнн, Шон, Зигбрайт, Трент, Уэйд, Уоллас, Уоррен, Вэт, Уилл.

Женские: Ада, Элис, Анна, Арда, Эйлин, Бланш, Бонни, Бронвин, Кэтрин, Середия, Дейлия, Жизель, Ирена, Джульетт, Жюстина, Ката, Мэрлис/Мэри/Мария, Майя, Нора, Перл, Розмари, Сара, Сюзанна, Терезия, Вайлит.

Поскольку одного только имени достаточно лишь для слуги, применяются также и эпитеты:

По месту рождения: Валтон Саймонтон, Эггерсби из Шона, Джон о`Форд.

По роду занятий: Арн Башмачник, Доналл Медник, Эдвард Кларк (клирик), Тодд Камнелом, Гарольд Бреннан (палач).

Биография и привычки: Карр Полу-Эльф, Эльфрик сын Элвина, Адольф Сплетник.

...

(Продолжение на следующей странице)

обратное. Движимые жаждой наживы, мегаланские дворяне начали свару между собой над шкурой неубитого медведя. В отвращении госпитальеры покинули расположение войска, а последовавшая внезапная контратака дварфов раздавила войска захватчиков. Воспользовавшись ситуацией, варвары усилили натиск на север страны, ускорив тем самым начало строительства Императорской Стены — огромной системы укреплений вдоль северной границы.

Вскоре после этого на островах к востоку от Мегалоса были обнаружены люди, и внимание Императора было перенесено с севера и востока на новообразованное герцогство Аратерру. Тем временем западные экспедиции оттеснили орков еще дальше на запад, а на освободившихся землях Коналлом из Крейна было основано герцогство Кейтнесс.

После этого, пока Император был занять внутриполитическими дрязгами, Кардиэль объявил о своей независимости. Два поколения спустя за ним последовал и Кейтнесс.

Империю трясло. Бесконечные свары и войны между дворянами практически не оставляли сил возвращать утерянные и приобретать новые земли. Следующий век прошел в постоянных попытках то одного, то другого дворянина завоевать себе кусок пожирнее, постоянно проваливавшихся из-за недостатка поддержки всех участников свалки. Сегодня единство Империи является в лучшем случае шатким. Хотя Мегалос все еще сохраняет место самой могущественной нации Ирта, а его легендарные легионы все еще заставляют соседние страны пристально стеречь свои границы.

Нынешний правитель Мегалоса — Диофрат XII, властный и целеустремленный человек, только недавно минувший середину жизненного пути. Его эксцентричность и острый интеллект стали поистине легендарны. Первое несколько раз чуть не стоило ему отлучения от Церкви, но второе же позволило продержаться на троне гораздо дольше, чем любому из предыдущих императоров. Общеизвестно, что будь Диофрат менее увлечен охотой на дичь и юбки, соседям Мегалоса точно было бы несдобровать.

География, Флора и Фауна

Мегалос простирается на всю восточную и северо-восточную Итаррию, а его крупнейшие города сосредоточены на восточных берегах. Через страну протекает множество рек, а в центре ее находятся два огромных озера — Ахерон и Стикс. Климат Мегалоса напоминает климат Земной Европы. Северные гавани на зиму сковывает лед; южные фермеры выращивают урожай два раза в год. Зимние вьюги покрывают снегом почти всю страну, а весенние ливни жизненно необходимы для сельского хозяйства. Восточная и южная части Империи густо населены; там редко увидишь хоть клочок необрабатываемой земли. Именно здесь можно встретить большие города. Северные и центральные регионы менее освоены. Густые леса отделяют друг от друга населенные земли, являясь пристанищами для всех видов зверей и чудовищ. Запад заселен столь же плотно, как и восток, но климат здесь суше.

Различные регионы Мегалоса соединены Великими Дорогами — построенными из грубо обработанного камня, отлично сделанными и постоянно поддерживаемыми в рабочем состоянии рабским трудом. Эти дороги являются лучшими на Ирте и принадлежат лично Императору. Беда тому, кто осмелиться повредить их. Баржи ходят по всем крупным рекам; гавани заполнены судами всех видов, форм и расцветок.

Мегалос — регион с нормальным уровнем маны.

Общество

Мегаланское общество является чисто феодальным, хотя и более продвинутым, чем где-либо на Ирте. Кейтнесс и Кардиэль считаются сельским захолустьем. Мегаланские аристократы осуждают религиозную терпимость Кардиэля и (ужас!) практику Кейтнесса посвящать женщин в рыцари. Любой

Имена в Мегалосе (Продолжение)

Человек вполне может обладать более чем одним эпитетом, особенно если есть нужда отличить тем самым его от других – например, Молодой Питер из Грейхевена. Молодой Питер вполне может носить это имя до 80 лет, долгое время после того, как его отец, Старый Питер умер...

Похожим образом эпитеты могут меняться в соответствии с поступками человека. Жюстина Вольфслэер (Убийца Волков) была просто Жюстиной до 12 лет. Когда отец стал брать ее с собой на ярмарку, она стала Жюстиной из Трента. Ее любовь к стрельбе из лука сделала ее Жюстиной Арчер. А та зима, когда она завалила целую дюжину волков всего за два дня, принесла ей ее нынешнее имя.

Дворяне

Дворяне всегда добавляют к имени хотя бы один эпитет, который вполне может оказаться родовым именем, т.е. уже настоящей *фамилией*. Зачастую дворянин известен в кругу равных по имени, которое носят его владения: барон Ангус Скарисвик для остальных дворян просто Скарисвик.

Большинство мегаланских дворян говорит на латыни, и многим высокородным детям (в особенности старшим сыновьям) дают имена в римском стиле. Также правящие дворяне любят добавлять к своему имени эпитеты на латыни, типа Виктрикс (Победоносный), Бонус (Добрый), Эквитас (Всадник), Артифекс (Художник) и т.п. По большей части такие эпитеты звучат невозбранно пафосно.

Некоторые распространенные латинские имена: Алоизий, Брут, Клавдий, Флавий, Гонорий, Юлий/Юлиан, Лев, Марк, Максимилиан, Прокопий, Руф, Тиберий, Тит, Валериан.

Гоблины

Гоблины Мегалоса (за исключением самых глухих районов) давно не пользуются языком своих предков – но традиционные гоблинские имена так и не вышли из обихода. Но и это – отнюдь не непреложное правило; некоторые дворяне-гоблины носят латинские или частично латинские имена (например, Джелкеджек Вирдис, или Джелкеджек Зеленый). А многие из людей, проживающих во владениях гоблинов, носят гоблинские имена.

Распространенные гоблинские имена: Бааджикииль, Бааки, Дайкиири, Гукки, Джандиг, Джиттоти, К-джаакис, К-тикки, Потиидж, Шиикус, Тоов-текки, Тайкопи, Виитаги, Йиг-ур, Йивиирл. Имена одинаковы для мужчин и женщин. Как правило, согласные в именах гоблинов звучат раскатисто, гласные часто удваиваются, а сами имена состоят из двух-трех слогов.

дворянин-мегаланец будет реагировать с -1 на дворян из этих стран, хотя личное знакомство может помочь избавиться от этих предубеждений.

Феодальная иерархия Мегалоса крайне статична; большинство людей сохраняют положение в обществе, данное им при рождении. Только в самых экстраординарных обстоятельствах простому обывателю может быть суждено стать дворянином или рыцарем. Даже достижение, за которое в других странах даровали бы титул, в Мегалосе, скорее всего, обеспечит лишь деньги и расположение.

В Мегалосе, однако, титул можно... купить. Простой человек вполне может стать правителем города, если его ум достаточно отточен и целеустремлен. Все, что для этого нужно — это деньги. А крупный торговый город может приносить много денег. Те же, у кого их достаточно (в 50-100 раз больше, чем требуется для обеспечения жизни на уровне желаемого титула), могут купить свежесозданный титул, сделав достойный подарок нужному дворянину. Эти титулы не подразумевают службы, земель и доходов, к тому же их мало уважают в других странах, но в Мегалосе с почтением к титулам, даже таким, все в порядке. Рыцарство, с другой стороны, не продается, его можно лишь заслужить.

Церковь в Мегалосе очень могущественна и представляет собой еще один путь наверх. Хотя статус священника формально позволен лишь мужчинам благородного происхождения (многие мегаланские дворяне имеют еще и высокий церковный титул), большая часть монашеских орденов открыта для всех. Конечно же, *хороший* монах наслаждается лишь уважением, которое дарует ему его статус, а все плотские удовольствия ему запрещены.

Социальный Ранг в Мегалосе

Дворянство и положение в обществе играют важную роль в Мегалосе, причем роль крайне запутанную. Приведенные титулы используются повсеместно и обычно подразумевают под собой наличие указанного Статуса. Однако относительный статус может варьироваться в широчайших пределах, ведь, хотя принц и выше герцога по рангу, могущественный мегаланский герцог может обладать таким влиянием и таким количеством земель, что легко заткнет за пояс любого принца (да и некоторых королей). Члены Королевского Совета имеют Статус 6 независимо от их титула. Обычно старший сын титулованного лорда имеет титул на ступень ниже, чем его отец — например сын герцога будет маркизом, а сын графа — виконтом, и т.д.

Мегаланские Титулы

Статус	Мужчина	Женщина*	Обращение
7	Император	Императрица	Их Императорское Величество
7	Король	Королева	Их Королевское Величество
6	Принц	Принцесса	Их Императорское Высочество
6	Герцог	Герцогиня	Их Милость
5	Маркиз	Маркиза	Их Светлость
5	Граф	Графиня	Их Светлость
4	Виконт	Виконтесса	Их Светлость
4	Барон	Баронесса	Их Превосходительство
3	Баронет	Леди	Их Светлость
3	Лендлорд	Леди	Лорд/Леди
2	Рыцарь	Дама	Сэр/Дама
2	Губернатор	Леди	Их Честь
2	Мастер Гильдии	Мастер Гильдии	Господин/Госпожа
1	Сквайр	Госпожа	Господин/Госпожа

Контроль Вооружения

Мегаланские законы налагают строгие ограничения (слегка варьирующиеся от региона к региону) на право владения оружием. Эти законы направлены на поддержание стабильности и порядка – как его понимают правящие классы. Ни одно из этих ограничений не относится к человеку благородного сословия (Статус 3 и выше).

Пластинчатый доспех не может принадлежать и использоваться никем, чье достоинство ниже рыцарского.

Чешуйчатый доспех и кольчуга дозволяются посыльным курьерам, городской и замковой страже, а также вооруженным силам. Тем не менее, дозволительные грамоты (официальные сертификаты, разрешающие предъявителю ношение таких доспехов) довольно распространены; в некоторых юрисдикциях их можно раздобыть за взятку около $200.

Стрелковое оружие дозволяется лишь армии, лесничим, егерям и стражникам. Лорды, которым дорога любовь и уважение своих подданных, будут игнорировать короткие охотничьи луки и пращи, но длинные луки и арбалеты *абсолютно* нелегальны для простого обывателя.

Древковое оружие разрешено только для вооруженных сил, стражников и дворянских частных армий.

Меч может носить лишь свободный и достойный человек (Статус 0+).

Холодное оружие (точнее, его короткие виды, типа ножей) не разрешено носить бродягам и слугам (ни тех, ни других это, понятно, не останавливает); для самообороны им разрешено носить лишь палки и посохи.

Магическое оружие и доспехи разрешены лишь людям со Статусом выше 2.

1	Капитан	-
1	Ремесленник	-
1	Купец	-
0	Свободный	
-1	Слуга	
-2	Вор	
-3	Попрошайка	
-4	Крепостной/Раб	

**Мегаланские женщины простого происхождения обычно считаются ниже на один уровень Статуса, нежели обыватели-мужчины. Жены дворян имеют тот же статус, что и их мужья.*

Не-люди

Мегалос, хотя в нем и господствуют люди, является довольно космополитичным местом. Большинство деревень являются, так сказать, монорасовыми — они могут быть человеческими, гоблинскими или хоббичьими, но крайне редко население их будет смешанным. Города, тем временем являются пристанищем всех возможных рас и полукровок.

Среди населения Мегалосе присутствует значительный процент гоблинского населения. Изначально они не изъявляли желания присоединяться к растущей империи, но потом увидели открывающиеся возможности такого решения. Сегодня герцогства Уйбйорак и Шо-джур, а также множество более мелких феодов находятся во владении старых гоблинских семей и населены преимущественно гоблинами.

Как и любая страна, граничащая с горами, Мегалос торгует с дварфами. Однако, нападение на Народ Тулина все еще живет в памяти долгоживущих дварфов, так что торговля некоторым образом ограничена. Слишком многие не испытывают любви к Мегалосу и не продают свои лучшие произведения народу Дракона.

Хоббиты довольно распространены в Мегалосе. На каждые 20 фермерских деревень, разбросанных по его землям, одна будет хоббичьей. Они выбирают собственного мэра, который отвечает перед местным лордом или губернатором; хоббиты — достойные, тихие граждане Империи.

Эльфы крайне редко встречаются, особенно в восточной части Мегалоса, из-за того, что тут осталось столь мало любимых ими диких земель.

Магия

Магия в Мегалосе распространена и сильна, а сама склонность к магии принимается и одобряется в высших слоях общества. Крепостные, свободные крестьяне и простые горожане смотрят на нее разве что со здоровой долей уважения. Магические гильдии имеют значительную политическую силу. Даже самые мелкие деревеньки держат на полставки мага, знающего одно-два заклинания или просто имеющего полезное врожденное заклинание.

Хотя нынешний император и не маг, многие предыдущие правители Империи были могущественными волшебниками. Более того, если не сам император, то хотя бы один из его советников был волшебником. Те, кто пренебрегал этим правилом, долго не протянули.

Легионы

Мегалос практически всегда находится в состоянии войны, так что императорам приходится содержать постоянную армию профессиональных солдат, усиливаемую ополчением по мере необходимости. Известные под именем Императорских Легионов, они являются мощнейшей армией Ирта. Качество подготовки конкретного солдата зависит от того, является ли их командиром старый служака или испорченный младший сынок какого-нибудь

Арена

Арена – главное развлечение мегаланского общества. У букмекеров на арене выигрывались и проигрывались целые состояния. Дворянину нечего и надеяться на признание, если он не спонсирует гладиаторский лудус – или, что еще лучше, не устраивает игры. В каждом городишке есть своя арена; в больших городах их бывает по нескольку штук. В частных поместьях имеются свои собственные малые арены, на которых гостеприимный хозяин может показывать своим гостям все, что покажется ему интересным.

На арене часто льется кровь. На ней проходят гладиаторские игры, магические дуэли, публичные пытки и казни, битвы с монстрами и дикими зверями, судебные поединки и вообще все, что угодно, что способно развеселить заскучавшую было толпу.

Добровольцев на арене приветствуют всегда. Гладиатор вполне способен заработать $500, просто оставшись в живых после боя – больше, если перевес изначально и намеренно был не на его стороне, или же битва вышла особо роскошной и/или спонсировалась богатым человеком. Не редкость на арене и менее добровольные участники – рабы и пленники.

дворянина. Легион приветствует людей любого происхождения в своих рядах, а его лучшие офицеры – самого простого рода, иногда даже из числа освобожденных рабов. Практически все легионы – пехота, легкая кавалерия используется лишь для разведки. Во времена войны легионы сопровождает элитная тяжелая кавалерия из числа мегаланского рыцарства, что является их дворянским долгом. И, хотя их боевые навыки сложно переоценить, дисциплина у рыцарей сильно хромает; их эффективность на любом поле боя целиком зависит от силы их лидера.

К каждому легиону приписан магический корпус; мегаланская армия сильно зависит от своих магов. Это одна из причин, почему они мало что могут поделать с бедным на ману Кейтнессом!

Большинство могущественных лордов также содержат свои собственные легионы. Когда задиристые дворяне не заняты войной с одним из соседей Империи, они с тем же энтузиазмом дерутся друг с другом. Строго говоря, такие стычки находятся вне закона, так что императорские легионы часто вмешиваются в такие стычки для их скорейшего прекращения. Чаще всего, однако, они попросту игнорируются из-за политической и экономической дороговизны таких «встреваний».

Закон

В основном законы Мегалоса следуют типичному средневековому кодексу за исключением нескольких пунктов. Наказания за все преступления имеют тенденцию быть максимальными; рабство гораздо более частое наказание, чем нанесение увечий. Государство всегда может использовать рабов, а целый раб работает лучше калечного. С другой стороны, богатый преступник может откупиться от любого наказания, за исключением государственной измены – иногда это называется «заплатить внушительный штраф», но эффект-то тот же.

Испытание судом Божьим довольно популярно в Мегалосе; такие испытания придерживаются до ближайших представлений на арене, где они являются самой желанной частью развлечения.

Рабство

Несмотря на церковный запрет держать в рабстве христиан, рабство в Мегалосе очень распространено. Запрет обходится при помощи местного епископа, который отлучает приговоренного от церкви за грехи, после чего его заковывают в цепи как любого язычника. Преступники, политические смутьяны и военнопленные работают на государство или продаются дворянам для их собственных целей. Мегалос буквально испещрен огромными рабскими фермами, каменоломнями и делянками лесорубов; все это – источник большей части его богатства.

В Империи освобождать раба незаконно, не имея на то Императорского разрешения, которое предоставляется крайне редко. Отвага в битве на арене или экстраординарное художественное дарование – вот единственные дороги к свободе.

Северные Границы

За исключением Блэквуда и Императорского Леса, это самый дикий из регионов Мегалоса. Обрабатываемые земли перемежаются еловыми лесами с редкими дубовыми, платановыми и березовыми рощами. Там водится огромное количество диких животных – бурундуки, белки, лисы, олени, лоси и т.п. – включая столь опасных животных как волки, медведи, дикие кабаны и ужасные найтсталкеры. Вдоль северного побережья часто можно встретить морских львов и тюленей. Иногда издали можно увидеть китов и прочих морских чудищ.

Пшеница, рожь и овес – самые распространенные зерновые; также выращиваются бобы, репа, капуста, салат и морковь. Фермеры в этих краях также выращивают скот: вуленов, овец и свиней. Основной экспортный продукт

Имперская Стража

Сотни лет назад Мегалос сумел захватить «неприступный» остров, просто освободив примерно тысячу рабов-ящеров и пообещав им этот остров – если они смогут его взять. Они его взяли. Потомки бывших рабов стали верными солдатами Мегалоса; лучшие из их рядов выросли в один из самых жутких легионов Мегалоса, легион *Истинных Драконов*.

Драконы также являются личной охраной Императора. Известные своей яростью, ящеры, тем не менее, абсолютно преданны. Лишь очень и очень немногие из людей осмелятся хотя бы попробовать подкупить их! Тем же, кто осмелится, скорее всего, попросту нечего будет предложить этим нецивилизованным, самодовольным не-людям. А по древнему обычаю, кстати, Драконам разрешено *съесть* любого пойманного заимодавца…

А-зирантл Дбансис Ркстлийн

Возраст: 33, Рост: 6`9``, Вес: 325 фунтов, зеленая чешуя.

ST 16, DX 13, IQ 12, HT 14.

Преимущества: Стойкость +3; Богатство (Обеспеченный); Бдительность +3; Боевые Рефлексы; Предчувствие Опасности; Высокий Болевой Порог; Представитель Силовых Структур (10 очков).

Недостатки: Дурная Привычка; Уродливый; Служба (-15 очков); Честность; Репутация -3 (всегда, от всех); Чувство Долга (к Императору); Легкая Робость; Нетерпимость (к не-ящерам).

Умения: Знание Местности-12; Метание Топора-13; Топор/Булава-13; Драка-15; Палаш-18; Арбалет-13; Быстрое Выхватывание(Палаш)-14; Быстрое Выхватывание(Метательный Нож)-14; Первая Помощь-15; Допрос-14; Метание Ножей-13; Лидерство-15; Щит-15; Короткий Меч-15; Метание Копий-13; Скрытность-12; Тактика-12; Двуручный Меч-14.

Аз (как его называют немногие близкие друзья) капитан Истинных Драконов вот уже на протяжении трех лет (его предшественник погиб, отказавшись дегустировать императорское вино как-то ночью). Он крайне дисциплинирован и не расслабляется *ни перед кем*. Император как человек ему *не нравится*, но он крайне серьезно относится к своему долгу, и будет нести его без вопросов – и пойдет на смерть, если понадобится!

- древесина.

Теридар

Теридар – богатейший город северного Мегалоса. Здесь расположены резиденции и графа, и архиепископа, а также одна из немногих на Ирте больниц фоминцев. Расположенный на южном склоне плодородной речной долины, Теридар наслаждается относительно теплыми для севера зимами.

Неподалеку расположен крупнейший лагерь дровосеков и сплавщиков на всем озере Ахерон. Там в основном работают рабы, принадлежащие местному графу, Зигмунду Бонусу. Благодаря любезности своих рабов, граф Зигмунд устраивает самые роскошные из игр, что проводятся на аренах Мегалоса. Одно из самых регулярных состязаний называется Либертатум – в нем бьются насмерть четверо рабов, а наградой победителю может стать свобода. Граф обращается к Императору с просьбой освободить победителя – никаких гарантий, но граф действительно просит лично Императора.

С недавних пор рабы стали беспокойны. Ходят слухи, что один из немногих гладиаторов, которых действительно освободили, вернулся отомстить и освободить всех рабов графа. Известный лишь под кличкой Бреннан (по-галльски «вешатель»), он предположительно собирает всех беглых рабов в освободительную армию. Зигмунд игнорировал все слухи – такие истории часты среди отчаявшихся в ожидании свободы людей – пока резко не возросла активность бандитов. На месте каждого нападения бандиты оставляют визитную карточку – висельную петлю из грубой веревки.

Мирган

Самый северный из крупных мегаланских городов, Мирган процветает за счет торговли с Землями Кочевников – меняя дешевые общедоступные материалы на экзотические меха, магические реагенты и прочие предметы роскоши – а также соперничая с Квартедеком за летний торговый путь на Сахуд. Хотя земли вокруг города и плодородны во время короткого северного лета, кровью города являются доходы от торговли.

Будучи одним из немногих «невольных» городов Мегалоса, Мирган напрямую управляется виконтом Руфусом Хостилием. Это очень не устраивает местных купцов, которым приходится отдавать в качестве налога около 20% дохода от внешней торговли. Тяжелый на руку виконт дважды в этом году усмирял восстания; третье, скорее всего, не задержится.

Во время прошлого сезона Хостилий отправил своего младшего сына с посольством к Небесному Владыке Сахуда. Мальчик был отправлен с намерением договориться об эксклюзивном торговом договоре Сахуда и Миргана; вместо этого он втравил своего отца в Высокую Войну с одним из чемпионов Владыки. Когда чемпион явился ко двору Руфуса и потребовал, чтобы дуэль велась при помощи древнего боевого искусства каратэ, и без того горячий виконт потребовал вышвырнуть вон этого явно безумного человека. Теперь Небесный Владыка объявил против Миргана Низкую Войну. Никто не знает, чего конкретно ожидать, но горожане боятся худшего.

Кеталос

У Графства Кеталос, расположенного в северо-западном Мегалосе, сейчас крупные неприятности. Расположенное на реке Иоанна, оно процветало, торгуя с кочевниками буквально через реку от них, а также благодаря независимому рыболовному промыслу. Но с недавних пор кочевники стали агрессивны – перехватывают торговые суда, атакуют мирные рыбацкие лодки и даже сожгли пару близлежащих деревень.

Пару лет назад граф Маркус даровал городу Кеталосу статус вольного по настоянию его жителей, а затем уехал в свое имение. Вожди кочевников, уважавшие его как воина, вели себя мирно. К несчастью, Маркус увел с собой также и большую часть своих солдат. Варвары, увидев, как уменьшилось

Бреннан

Возраст: 34; Рост: 6`7``; Вес: 175 фунтов; Черные волосы, синие глаза.

ST 13, DX 11, IQ 12, HT 13.

Преимущества: Харизма +1; Стойкость +1.

Недостатки: Социальная Дискриминация (преступник, -3); Упрямство.

Умения: Короткий Меч-14; Щит-10; Тактика-12; Лидерство-12; Скрытность-11.

Настоящее имя Бреннана (которое он никому не открывает) – Леннокс из Гейдона. Леннокс попал в рабство, когда местный землевладелец обвинил его в изнасиловании, которое сам же и совершил. Леннокс поклялся, что отомстит и тому молодому дворянину, и графу, столь поспешно вынесшему приговор. Заслужив свободу на арене, он стал легионером, выучив в армии оружейные навыки и пехотную тактику. Известный за свое ледяное спокойствие перед лицом смерти, он получил имя Бреннан – что значит палач – когда его назначили на должность исполняющего обязанности палача при подразделении.

Харизматичный и в то же время жесткий лидер, Бреннан набрал внушительную банду беглых преступников и рабов. В противоположность слухам, Бреннан отнюдь не желает возглавить восстание рабов – его целью является месть, чистая и не замутненная.

Уолшэм, Мастер Гильдии Миргана

Возраст: 40 ; Рост: 5`9``; Вес: 180 футов. Седые волосы с залысинами, серые глаза, приличный животик.

ST 9, DX 10, IQ 14, HT 12.

Преимущества: Талант к языкам +2; Грамотность; Богатство (Богатый).

Недостатки: Алчность.

Умения: Заговаривание Зубов-14; Купец-16; Сахудский-13; Арабский-14; Нортландский-14; Латынь-14.

Уолшэм отправился в Сахуд вместе с сыном Руфуса в качестве переводчика. Когда произошла дипломатическая катастрофа, барон обвинил в ней именно Уолшэма, более того, ему с трудом удалось убедить барона, что он вообще не предатель. Фактически, Уолшэм *думал*, что заключил частный договор с Небесным Царем, отрезав тем самым Руфуса от участия в разделе прибылей. Прямо сейчас результатом его действий оказалась война, в которую он втянул себя (и не только себя) сам – на выход из данной ситуации он и тратит огромные ресурсы.

количество людей графа, пришли к неправильным выводам. Думая, что граф умер или отбыл на войну, они быстро стали агрессивными.

Горожане немедленно позвали Маркуса на помощь, но тот не преминул напомнить им, что они сами просили независимости, и даже получили ее. Так что варвары теперь стали их проблемой. Он посоветовал им набрать людей в городскую стражу и тренировать их, чтобы они смогли разобраться с угрозой. Это не замедлило сказаться на береговых вассалах графа, которые страдали от нашествий наряду с горожанами. Все согласны, что что-то нужно делать, и с надеждой смотрят на графского сына, Дария, крепкого молодого рыцаря. Некоторые даже серьезно задумываются о профессиональной помощи в деле *устранения* упрямого Маркуса.

Азер

Город Азер – единственный крупный порт на острове Дьюкасл, что у восточном побережье Мегалоса. Когда-то густо покрытый лесами, остров был известен своими корабельщиками. Мастера все еще живут здесь, но древесину им приходится покупать в Теридаре и других местах.

Азер также славен тамплиерской Школой Боевой Магии, располагающейся на холме, с которого открывается вид на весь город. Амбициозные исследования храмовников иногда приносят грандиозные плоды – местные игроки держат пари на время, которое пройдет до следующего взрыва, который потрясет каменные стены крепости. Молодые безбашенные студенты (большинство которых готовят для Легионов, а не для ордена) выходят в город в поисках развлечений. Магические дуэли запрещены, но иногда происходят, и всегда собирают толпу зевак.

Не так давно сенешаль Школы, Отец Ричард Вальмонт, пригласил группу иезуитов построить на острове миссию. Вскоре после этого стали происходить странные события. В библиотеке Школа внезапно начался пожар, а строители, которые должны были возвести миссию, внезапно слегли с какой-то болезнью за день до начала работ. Те, кто недолюбливает иезуитов, называют случившееся знаками неодобрения ордена свыше. Сэр Ричард, однако, убежден, что имеет место быть подлый заговор.

Центральные Графства

Неосвоенные земли в этих областях редки, исключением является лишь Императорский Лес. Дикие животные крупнее кролика или белки практически не встречаются, на побережье озера Ахерон, однако можно встретить диких уток и гусей. Выращивают здесь тоже, что и на севере; добавьте к этому лен, сахарную свеклу и внушительное количество яблоневых и вишневых садов. Холмы к западу от столицы являются одним из основных источников мегаланской оловянной и железной руды.

Мегалос

Мегалос, престол Императора, величайший город Ирта. Он первый во всем – в богатстве горожан, величине его порта, величественности соборов и количестве воров, убийц и заговорщиков. Имперская столица является домом для представителей всех рас; периодически тут можно встретить даже эльфов и людей-ящеров. Город настолько огромен, что зерно и прочие продукты должны поставляться в него кораблями со всей страны, чтобы город попросту не умер от голода – если какой-нибудь флот будет достаточно могуч для того, чтобы заблокировать гавань, это произойдет в течение всего лишь месяца.

Хотя ни один враг не появлялся под стенами его уже более 500 лет, Мегалос никогда не был по-настоящему мирным городом. Будучи столицей Империи, он всегда был охвачен разборками противостоящих фракций при императорском дворе. Политические убийства – распространенная практика, а рыцари и солдаты враждующих дворян дерутся на дуэлях и в трактирах. А по аллеям и переулкам бродят головорезы, за несколько медяков готовые убить даже

Сэр Дариус Кеталос

Возраст:24; Рост: 5`11``; Вес: 165 фунтов. Рыжеватые волосы, карие глаза.

ST 14; DX 11; IQ 9; HT 12.

Преимущества: Представитель Силовых Структур (15 очков); Статус 3; Богатство (Богатый).

Недостатки: Честность; Легковерие; Служба (-5); Чувство Долга (-5); Рыцарский Кодекс Чести.

Умения: Палаш-14; Щит-10; Верховая Езда-12; Копье-12; Лук-11; Следопыт-10.

Будучи отличным рыцарем, Дариус, сын Маркуса, отнюдь не многообещающий лидер. Добродушный и красивый, Дариус интересуется лишь двумя вещами – охотой и турнирами. Маркус опасается, что его сын может стать орудием в руках его врагов, и вполне справедливо – ум этого парня отнюдь не самый острый нож в мире.

Антиох Огненный

Возраст:38; Рост: 5`10``; Вес: 160 фунтов. Черные волосы, голубые глаза, румяная кожа.

ST 10; DX 12; IQ 14; HT 10.

Преимущества: Магические Способности 2; Грамотность; Богатство (Обеспеченный).

Недостатки: Пиромания.

Заклинания: Ignite, Create, Shape, Resist и Extinguish Fire; Cold; Fireball; Explosive Fireball; Fire Jet (все на уровне 14).

Антиох, несмотря на свой возраст, является проблемным ребенком в Азерской Гильдии Магов. Вдобавок к своей нездоровой страсти к разжиганию огня, Антиох довольно горяч и в плане характера. Он часто становится участником дуэлей и диспутов между молодыми студентами Школы и открыто выражает свое презрение к «этим лицемерным церковникам, смеющих называться волшебниками». Отец-настоятель сэр Ричард даже частным образом подозревает, что именно Антиох был виновником недавнего пожара в Школе. Более того, даже некоторые друзья Антиоха и сами подозревают нечто подобное. Факт в том, что именно Антиох начал этот пожар, но эта идея буквально витала в воздухе – слишком многим волшебникам не нравилось смотреть на рост мощи иезуитов.

родную мать.

Текущая ситуация при дворе слишком считается напряженной даже по мегаланским стандартам. Слухи о том, что мусульмане готовятся к войне, Диофрат просто проигнорировал, будучи увлечен разгадыванием тайны Блэквуда. Видимо, чтобы подлить масла в огонь, недавно была предпринята попытка убийства Императора – при помощи демона! Жизнь Диофрата была спасена его ящерами-телохранителями и лично Иорданом Сиджбрикером, Магистром Ордена Тамплиеров. Маг из числа членов ордена вычислил, что призвал демона ни кто иной, как собственный придворный маг Диофрата, Фока. Обвиненный был схвачен, но даже под пытками отрицал все обвинения. Несмотря на это, он будет обезглавлен в ближайшее время.

Смертный приговор вызвал волну антиклерикальных настроений среди советников Императора, большинство из которых и без того не доверяли Иордану и ставили под сомнение его мотивы. Некоторые коллеги и друзья Фоки из числа магов, также состоящих на службе Императора, даже намекали на то, что демона подослал сам Иордан, при помощи своих союзников-иезуитов.

Хидельбан

Герцогство Хидельбан – она их «хлебных корзин» империи. Хотя и расположенный далеко от моря, этот небольшой городок стоит на берегу реки Брессель, навигация которой покрывает практически всю ее длину. Регион насыщен влагой благодаря огромному количеству родников и ручьев, хотя в этом году его поразила невиданная засуха, которая заставила многие из них пересохнуть. Урожай ожидается скудный, а зимой из-за недостатка корма наверняка будет забита значительная часть скота.

Регион, больше всего затронутый засухой – баронство Скарисвик, что в двух днях пути к северо-западу от Хидельбана. Хотя засуха и была жестокой, у жителей баронства есть иное имя для их беды – Проклятие Маскилла. Местная легенда рассказывает о бывшем бароне, Клавдии Маскилле, который сошел с ума, слишком глубоко погрузившись в изучение темных искусств. Клавдий предположительно был убит молодым рыцарем, служившим ему, но до этого он якобы успел наложить ужасное проклятье на этого рыцаря и всех его потомков. Тело Клавдия поместили в каменный мавзолей на островке посреди небольшой речушки; даже смотреть на него считается дурной приметой.

Нынешний барон, Ангус Скарисвик, является прямым потомком того самого рыцаря. Вдобавок к засухе, волки начали резать стада и даже людей. Сам город Скарисвик наводнили полчища крыс, а летучие мыши облюбовали колокольню местного собора. И, как будто этого недостаточно, собственная дочь Ангуса часто проводит время, неотрывно глядя на склеп Клавдия, возвышающийся посреди практически пересохшего потока. Ее отец пробовал практически все, но похоже, ничто не может отвлечь ее от одержимости этим местом.

Все еще отрицая даже возможность проклятья, Ангус ищет причины своих бед среди своих соседей. Обвиняя зреющую в Мегалосе войну клириков и магов, скупщиков зерна, шныряющих по всей империи, а также всех и всяческих врагов Мегалоса, Ангус просто желает найти легкое решение своих проблем. Но решения пока нет.

Механ

Герцогство Механ – одно из богатейших в Мегалосе. Его порт смотрит не на океан, а на великое озеро Ахерон, которое практически можно считать внутренним морем. Мегаланский флот тут контролирует торговлю и рыболовство. Герцог Механский контролирует земли по обеим сторонам озера. Шерсть, зерно, меха и медная руда с южных склонов Уайтхуда идет из Механа водой в Мегалос и Уйбйорак, а оттуда вливается в оборот международной торговли. Механская горчица также является одним из самых доходных экспортных товаров. Вдобавок, Механ является одним из важнейших религиозных центров. Собор Св. Павла – место, где Курия проводит свои

Иордан Сиджбрикер

Возраст 51; Рост 6`; Вес: 170 фунтов. Темно-русые волосы, карие глаза.

ST 14; DX 13; IQ 14; HT 12.

Преимущества: Статус 6; Духовный Сан; Грамотность; Харизма +3; Высокий Болевой Порог.

Недостатки: Обеты Храмовников; Служба (-5); Мания Величия.

Умения: Администратор-12; Драка-14; Палаш-16; Дипломатия-16; Заговаривание Зубов-14; Геральдика-13; Копье-17; Лидерство-14; Верховая Езда-15; Хорошие Манеры-14; Щит-15; Стратегия-12.

Великий Магистр Тамплиеров и личный исповедник Императора, Иордан по праву считается самым влиятельным человеком Мегалоса, если не всего Ирта. И это не случайно. Великий Магистр уже давно мнит себя наследником мечты Менелая – покорения Ирта. Он на протяжении всей своей жизни строил фундамент для исполнения этой мечты. В основе его уверенности – орден Храма, его союзники-иезуиты и ключевые дворяне империи – а скоро к ним могут добавиться и имперские легионы.

Клавдий Маскилл

Возраст:284; Рост 6`; Вес 150 фунтов. Волосы и глаза черные. Вампир.

ST 26; DX 13; IQ 15; HT 18.

Преимущества и Недостатки: Магические Способности 3; также см. раздел *Вампиры* в главе 4.

Умения: Короткий Меч-13; Хорошие Манеры-14; Оккультизм-15; Латынь-15.

Заклинания: Suspended Animation; Awaken; Link; Forgetfulness; Madness; и прочие по выбору Мастера (все на уровне 15).

Много веков назад Клавдий был пойман в западню в своем собственном убежище, когда предок Ангуса изменил русло близлежащего ручья. Вампир пришел в себя на островке, окруженном текущей водой. Будучи сильным магом и при этом нежитью, Клавдий вверг себя в мертвый сон, сделав так, чтобы проснуться, когда в пределах досягаемости окажется какая-либо жертва. Этой жертвой оказалась дочь Ангуса, Лидия. Он зачаровал ее и стал кормиться теми, кого она приводила к нему, и ожидать засухи, которая освободила бы его. Когда это случится, Клавдий намерен убить Скарисвика и уничтожить всю его семью, ведь именно его предки обрекли его на такие муки.

Игроки могут оказаться вовлечены в происходящее двумя способами. Первый очевиден – игроки могут быть охотниками на вампиров, которые добровольно (или за деньги) вызываются спасти Лидию из лап злого монстра (и убедиться, что баронство и впредь будет платить налоги Императору!).

Конечно, все может быть не настолько хорошо да гладко – Маскиллу тоже нужны помощники, а банда беспринципных наемников – как раз то, что нужно. В конце концов, вампирам необходимо спать днем, и им нужно, чтобы кто-то позаботился о делах!

конклавы – является местом паломничества для множества верующих. Петроний, архиепископ Механа, правит прибрежным городом Тисдреттумом, а его влияние уступает лишь влиянию самого герцога.

Несмотря на репутацию ортодоксального, архиепископство Механское одержимо ересью. С некоторых пор на северо-западных берегах Ахерона осели еретики, проповедующие ненависть к магам и магии, называющие себя пенитентинцами. Раньше они жили тихо и не привлекали к себе внимания.

С недавних пор, однако, среди них объявился лидер, проповедующий, что просто отстранится от всего магического и не-человеческого недостаточно – что нужно предпринимать активные действия. Еретики начали объявляться в Механе и совершать акты террора. Сжигать магические лавки и дома волшебников; избивать гоблинов-купцов; несколько людей уже было убито. Скоро объявился и враждебный им культ – секретное магическое сообщество, известное под именем Манитов. Его члены уверены, что способность использовать магию – дар Бога своим избранным. Маги-маниты начали войну с пенитентинцами. И теперь герцогу и архиепископу уже следует вмешаться и разобраться с идущей на улицах их города бойней. Местные волшебники разделились: одни одобряют если не идеологию, то действия манитов; другие опасаются антимагической истерии среди населения.

Тем временем юный герцог Томас Механский проводит все время при императорском дворе в попытках заслужить расположение Императора, а отнюдь не в Механе, в попытках разрешить ситуацию. Что никак не уменьшает дурных предчувствий жителей герцогства.

Охотничья Башня

Охотничья Башня – временная резиденция Императора, который использует ее во время охоты в Императорском Лесу. Этот лес, состоящий из перемежающихся сосновых, дубовых и кленовых рощ, окружает небольшой горный хребет, где и обитают самые опасные чудовища. Остальной лес населяют лишь обычные звери – ничего более угрожающего, чем тигры и грифоны. Браконьерство в этом лесу считается государственным преступлением.

Технически говоря, башня, городок, который ее обслуживает и сам лес это владения принца Мильтиада, наследника престола. Мегаланские императоры давным-давно научились не давать могущественных и богатых владений членам своих семей, так как слишком велика вероятность того, что и деньги и влияние, полученное от этих земель, будут употреблены с целью взять в свои руки и сам трон. Однако, даровать лес во владение принцу – обычай, мудрый вдвойне – в лесу нет даже людей, из которых можно было бы набрать войско. Естественно, что принцы не изъявляют особого желания жить столь далеко от двора, так что традиционно управляет имением глава Императорской охоты – в данный момент это маркиз Андре Вердьен.

Маркиз в последнее время плотно занят категоричным требованием Императора прекратить браконьерство в его лесу. Не так давно Его Императорское Величество наткнулся в лесу на труп грифона – с вырванными перьями, отрубленными когтями и вырезанным языком. Увечья на трупе определенно доказывали, что браконьер искал не просто завидный трофей. После этого егеря маркиза нашли еще несколько трупов животных – в основном магических и очень опасных. Все факты указывают на наличие у браконьеров так сказать, «списка покупок» магических компонентов; волшебники, которые изучали трупы, подтвердили, что отсутствующие части тела – редкие и сильные реагенты. Неизвестным остается лишь одно: кто, и с какой целью собирает их.

Южные Графства

Этот теплый регион населен столь же густо, сколь и север. Он известен своими бескрайними хлопковыми и конопляными плантациями, виноградниками, оливковыми рощами и тучными стадами.

Преподобный Набожный Джон

Возраст 36; Рост 5`6``; Вес 145 фунтов. Светлые волосы, голубые глаза.

ST 10; DX 11; IQ 13; HT 11.

Преимущества: Харизма +3; Сопротивление Магии +3; Сила Воли +3.

Недостатки: Фанатик; Нетерпимость (к магам и нелюдям); Социальная Дискриминация (еретик, -3).

Умения: Бард-12; Тактика-11; Теология-14; Короткий Меч-11.

Набожный Джон – лидер секты пенитентинцев. Когда Джон был еще совсем ребенком, он очень серьезно заболел, и его родители попросили магической помощи у некоего мага-целителя. Волшебник сказал им, что не может им помочь, так как мальчик устойчив к его магии. И когда Джон оправился от болезни естественным способом, у них и вовсе не осталось сомнений, что он избран Богом.

Став взрослым, Джон стал проповедовать *спасение через действие*. Чтобы достичь Небес, учил он, человеку следует искоренять зло, а не просто сторониться его. Бог защищает тех, кто борется с магией, как Он защитил самого Джона. Те, кто погибнут в процессе, избегнут Чистилища и попадут прямиком в Рай. Паства Набожного Джона растет с каждым днем, буквально с палками атакуя любых волшебников. Пенитентинцы сейчас на подъеме, несмотря на все действия манитов.

Браконьеры в Лесу

Существует несколько групп, потенциально ответственных за недавние события в императорском заповеднике. Любая из них, или вообще они все могут стоять за убийствами – решать Мастеру. И стоит учитывать, кем бы ни были браконьеры, лишь очень хорошо вооруженная группа, как минимум с одним магов в своем составе, способна осмелиться напасть на некоторых из убитых чудищ.

Вазифы – их агенты вполне могут собирать магические и алхимические ингредиенты. Им нужно лишь вывезти из из леса, доставить в Декамеру, а оттуда контрабандой на любом купеческом судне в аль-Вазиф. Магам Калифа было приказано начинать приготовления к вторжению в Мегалос, и эта операция – часть их плана.

Маниты – они верят, что маги это избранники Бога, а также, в то, что магические твари существуют специально для *их*, магов, целей, а не для императорских утех. Они несут свои трофеи на север, в Механ, где маги-маниты ведут битву с еретиками и нападками церковников.

Блэквуд – его тайны каким-либо образом связаны с убийствами в Императорском Лесу. Что бы ни стояло за ростом Блэквуда, той же самой силе требуются могущественные магические реагенты.

Работа изнутри – кто-то в Охотничьей Башне, возможно, сам Маркиз, несомненно в сговоре с браконьерами.

Экханс

Герцогство Экханс и его соседи являются основными поставщиками продовольствия в южный и центральный Мегалос. В центре этого сельскохозяйственного рая стоит процветающий город Экханс, резиденция правящего герцога. Экханс – одно из старейших и наиболее престижных герцогств в Мегалосе, а его нынешний лорд, герцог Астон Валентим, ничем не отличается от своих богатых, аристократичных предков.

Но под маской внешнего спокойствия кипят нешуточные страсти, настоящая бочка с порохом, готовая взорваться. Крестьяне, которые занимаются виноградниками и садами, столкнулись лбами со своими собратьями-скотоводами и стали возводить заборы, чтобы держать животных подальше от растений – заборы, которые городятся без разбора, делая простой поход на рынок долгим и утомительным путешествием вокруг за пару-тройку миль. Пастухи отвечают, ломая эти заборы – и вообще все, что встречается им на пути. Пока что герцог разбирал лишь единичные случаи, дошедшие до его суда. Если в скором времени не предложить решения этой проблемы, то в скором времени снизу раздастся чувствительный толчок.

Декамера

Город Декамера, расположенный на берегу реки Реджины, является лучшим на Ирте портом. Хотя он не настолько велик и шумен, как Мегалос, он расположен в великолепной тихой и спокойной бухте, до которой никогда не добираются морские штормы. Декамера – центр торговли между аль-Вазифом, Кардиэлем и южной Империей. Его важность была дополнительно усилена пиратской активностью на юге, к большому удовольствию купцов из Декамеры. Просьбы же о помощи со стороны Шо-джура и Зехана оказались обращены к глухим ушам.

Граф Декамеры, Гэвин Магнус, возомнил себя великим адмиралом. Прошлым летом он, вместе со своей собственной флотилией, совершил несколько дерзких набегов на берега аль-Вазифа, причем без ведома Императора. Результаты оказались катастрофическими. Не только старший сын графа был захвачен мусульманами, но и Император был в такой ярости, что приказал прислать второго сына графа ко двору в качестве заложника, во избежание дальнейших необдуманных поступков. Теперь графу необходимо собрать гигантский выкуп, чтобы получить назад своего старшего сына. Те, кто знают скуповатого графа, говорят, что он скорее организует спасательную экспедицию, чем просто раскошелится – несмотря даже на риск дальнейшего, еще более сильного неудовольствия Императора.

Серран

Архиепископство Серран, родина Ордена Св. Олибрия, процветает. Из всех прелатов Церкви, архиепископ Николай Серранский является крупнейшим землевладельцем. Фермы и виноградники процветают в теплом климате, а купцы богатеют на торговле местными тканями. Серранский хлопок ценится по всему Ирту.

Несмотря на то, что Серран расположен на побережье, порт в нем очень маленький из-за узкой бухты, скалистого дна и непредсказуемых течений у внешних островов. Лишь небольшие лодки могут свободно плавать в Серранской бухте. Именно по этой причине большая часть торговли «переехала» в Декамеру, Зехан и Экханс, оставив Серрану лишь мелких торговцев на их небольших корабликах.

Долгие годы архиепископ Николай проводил больше времени в Мегалосе и Механе, принимая участие в придворных и церковных интригах, чем управлял Серраном. Местное дворянство, возмущенное скупым вкладом Николая в политические вопросы о рабовладении, не преминули воспользоваться ситуацией. Ведомые Сергием, графом Шамбрэ, дворяне упорно пытаются

Граф Гэвин Магнус

Возраст 53; Рост 5`10``; Вес 200 фунтов. Седеющие каштановые волосы, серые глаза.

ST 14; DX 10; IQ 11; HT 12.

Преимущества: Представитель Силовых Структур (15 очков); Статус 6; Богатство (Жутко Богатый); Грамотность.

Недостатки: Вспыльчивость; Служба (-5 очков); Импульсивность; Самоуверенность.

Умения: Палаш-12; Щит-10; Мореходство-14; Лидерство-13.

Граф Гэвин не намерен платить выкуп *неверному* – что бы там ни говорил Император. Но он и не достаточно туп, чтобы лично возглавить спасательную экспедицию. Несомненно, граф постарается нанять кого-нибудь, способного справиться с миссией *мягко и тихо*. Это идеальная возможность для игроков не только по-быстрому слупить деньжат, но и разнюхать насчет улик по поводу вторжения аль-Вазифа.

Граф Сергий Шамбрэ

Возраст 47; Рост 5`9``; Вес 160 фунтов.

ST 10; DX 13; IQ 13; HT 10.

Преимущества: Представитель Силовых Структур (15 очков); Статус 5; Богатство (Очень Богатый); Грамотность.

Недостатки: Служба (-5 очков); Задира; Алчность; Развращенность; Садизм.

Умения: Короткий Меч-14; Заговаривание Зубов-14; Хорошие Манеры-14; Сексапильность-12.

Сергий Шамбрэ – великолепный представитель мегаланской знати в худшем смысле этого слова. Его единственная цель – удовлетворение собственных развращенных потребностей и сосредоточение как можно большего количества денег и власти в своих руках. Это его агенты посеяли семена недовольства среди жителей Серрана, а затем сфальсифицировали обвинения против гильдейцев в проведении языческих ритуалов. Сергий лично убедил архиепископа пойти на крайние меры, а затем, когда Его Превосходительство уехал, выступил вперед и сыграл роль народного спасителя. Выполнение поручений такого человека как Сергий, может стать довольно сложной и запутанной кампанией.

подкопаться под архиепископа. Сами горожане, купцы и ремесленники постоянно осаждают архиепископа просьбами о предоставлении городу хартии.

Проблемы в городе встали с новой остротой, когда инквизиторы-олибрианцы получили информацию о том, что члены гильдий Ткачей, Прядильщиков и Торговцев Тканями были замечены в совершении поклонения Афине. Архиепископ ответил, поместив всех членов гильдий и их семьи под интердикт – запрет принимать участие в Таинствах и посещать Мессы до тех пор, пока они не отрекутся от своих языческих богов. Члены гильдии, однако, заявили, что они невиновны и выразили резкий протест, вылившийся массовое шествие по улицам города и сжигание чучела архиепископа на ступенях Серранского кафедрального собора. Граф Сергий немедленно выступил в качестве посредника и сообщил всем, что Николай был вызван в столицу по неотложному делу. Тем временем епископ Шамбрэ – личный исповедник Сергия – согласился удовлетворять духовные нужды отлученных гильдейцев.

Мин

Баронство и город Мин находятся на полуострове, являющемся самой южной оконечностью материкового Мегалоса. В отсутствии хороших земель и достаточно глубоких для больших кораблей гаваней, Мин далеко не процветает. Крупнейшая отрасль региона – фермы «млечной рыбы», или милкфишей, рыбная ловля и сбор моллюсков, в основном у островов к западу от города. Без этих доходов хозяин Мина, барон Тольберт, обречен на обнищание. С тех пор, как Мин послужил плацдармом для вторжения в аль-Кард 500 лет назад, этот глухой уголок империи редко кто вспоминал – до недавнего времени.

Мин стал настоящим раем для пиратов. Хотя его гавани недостаточно глубоки для тяжелогруженых купцов, для пиратов с их небольшими боевыми галерами и мелкосидящими парусниками. Используя Мин и окружающие его острова как базу, пираты практически перекрыли морское сообщение соседям Мина – Зехану и Шо-джуру. Безопасных маршрутов в и из Кардиэля практически не осталось, так что практически все торговцы оставляют Мин – а также Шо-джур и Зехан – далеко в стороне.

Барон Тольберт отвергает любые подозрения в связях с пиратами, напирая на то, что он сам является жертвой – и заложником – у своих незваных соседей. В то же самое время Тольберт отказывается от любой помощи в этом деле. Его семейная честь не позволяет ему принимать ее. Конечно, если бы граф Зехана даровал бы ему *вот этот* феод, а герцог Шо-джура *вон тот* город… тогда бы у него хватило денег нанять достаточно солдат, чтобы уничтожить этих подонков самостоятельно!

Шо-джур и Зехан

Города Шо-джур и Зехан расположены на берегу большой, глубокой бухты на южном побережье Мегалоса. Традиционно они были перевалочным пунктом для судов, идущих из Мегалоса в мусульманские страны и обратно. В последнее время активность пиратов заставила купцов предпочесть им Декамеру или Савон. Это нанесло сильнейший удар по экономике обоих городов и кошелькам их правителей.

Герцога Йивиррла Шо-джурского и графа Алоизия Зеханского пираты застали врасплох – ведь они появились откуда ни возьмись, буквально в одну ночь, причем сразу в значительном количестве. Хотя у этих правителей и есть в распоряжении несколько имперских кораблей, значительного флота нет ни у кого из них. К тому же с тех пор одна из этих боевых галер была захвачена пиратами, а еще одну и вовсе перевели на другое место службы. Ни один из этих правителей не сомневается в причастности к появлению пиратов барона Тольберта, но апелляции к графу Декамеры, лишь выигрывающему от ситуации с пиратами, остались без внимания. Послы ко двору Императора так и не добились аудиенции – если вообще достигли столицы. Все попытки добраться до Аратерры пока также пресекались пиратами.

Капитан Рашид аль-Маркаб

Возраст 31; Рост 5`10``; Вес 160 фунтов. Черные волосы и глаза, оливковая кожа.

ST 11; DX 13; IQ 12; HT 12.

Преимущества: Харизма +1; Грамотность; Покровитель (Калиф).

Недостатки: Социальная Дискриминация (мусульманский пират; -3); Служба (Калифу, -5 очков).

Умения: Короткий Меч-16; Мореходство-14; Лидерство-12; Тактика-12; Прятанье-12; Скрытность-13; Английский-12.

Рашид – агент калифа аль-Вазифа, посланный в Мин специально, чтобы доставлять врагам неприятности. Его первой миссией было вьввать трения между мегаланскими дворянами, с чем он прекрасно справился. Его второй миссией стала постройка флота, способного перехватить мегаланский после высадки армий калифа в Крейне. Рашид полностью одурачил Тольберта, скрыв свои истинные цели, и готов взять баронство под контроль как только этот толстый дурак перестанет быть ему полезным.

Западная Империя

Земли к западу от озера Ахерон суше, чем восточная часть Мегалоса. В основе ландшафта этих земель лежит лес Блэквуд на востоке и обширные равнины, простирающиеся далеко на запад и на север. Помимо обычных для всего Мегалоса культур, здесь выращивают персики и орехи пекан. Коровы, вулены, хердинги и лошади – самый распространенный скот. Огромные стада антилоп, бизонов и зебр пасутся на бескрайних западных равнинах, встречаются и табуны диких лошадей. Естественно, в Блэквуде может водиться *все*, что угодно...

Уйбйорак

Гоблинское герцогство Уйбйорак очень богато – и со временем продолжает богатеть. Это плодородный регион, расположенный в удачном месте торгового маршрута между Ключевой Бухтой и восточной Империей. Герцог в данный момент лелеет проект постройки канала, который соединил бы Ключевую Бухту с озером Ахерон и Механом. Его постройка позволит гоблинским купцам прибрать к рукам практически всю торговлю, на которой стоит экономика Декамеры.

Уйбйорак – город купцов; деньги и товары здесь постоянно переходят из рук в руки. Не удивительно, что это также и город воров. Горожане принимают это и считают свои потери на этом частью цены за возможность вести дела. В последнее время, однако, вещи слегка вышли из-под контроля. В городском подполье появилась еще одна организация – очень *эффективная* организация. Ее члены называют себя братьями Меркурия, и носят медальон с символом своего бога. Их преданность друг другу столь велика, что они скорее умрут, чем предадут одного из своих. Умения Братьев позволяют им обчищать практически неприступные особняки прямо под носом у стражи.

Успех этих воров оказался настолько громким, что они стали основной проблемой правителя Уйбйорака, Таавджеки. Он назначил награду в $100 за каждого захваченного культиста, и $10 000 за их лидера. Также ходят слухи, что он нанял шпионов, способных проникнуть в организацию. Охотники за наградой и безработные наемники хлынули в Уйбйорак в надежде по-быстрому срубить деньжат.

Гирнан

Тень страха нависла над баронством Гирнан. Со стен Гирнана, расположенного на северном берегу Ключевой Бухты, в ясный день можно увидеть кромку леса Блэквуд. Хотя никто не может вспомнить времени, когда леса здесь не было, старожилы не перестают утверждать, что раньше баронство было вроде как *больше*.

Народ Гирнана всегда предполагал, что другие владения расположены всего в нескольких милях к северу, сразу за деревьями; тот факт, что никто на памяти ныне живущих на самом деле *не встречал ни единого гостя оттуда*, предпочитают просто не замечать. Официальные карты Мегалоса, уже на протяжении нескольких веков отмечают эти земли как освоенные. Но шесть лет назад было обнаружено, что весь этот район являет собой густой лес! *Вырос* ли он? Поглотил ли он целые города и села, или, как шепчутся некоторые, эти места не существовали вовсе?

Ясное дело, что имели место быть чернейшее предательство и обман, подкрепленные могущественной магией. Сначала отважные группки искателей приключений входили в лес в поисках ответов или добычи в опустевших городах. Затем с целью разведки стали посылаться отряды солдат. Никто из них не вернулся. Наконец, три года назад, Император послал один из своих легионов в Гирнан с приказом попутно расчистить лес. Спустя пару недель с момента начала вырубки, вернулось лишь несколько выживших, больных, умирающих от голода и несущие с собой поистине ужасные рассказы о случившемся – и клятвы никогда больше не соваться в проклятый лес. После

Шаав-копекк

Возраст 44; Рост 5`4``; Вес 120 фунтов. Черные волосы, зеленая кожа.

ST 9; DX 13; IQ 14; HT 11.

Преимущества: Ночное Зрение; Грамотность; Магические Способности 2.

Недостатки: Импульсивность; Алчность.

Умения: Знание Улиц-14; Купец-14; Оккультизм-12.

Заклинания: See Secrets; Wizard Eye; Glass Wall; Dispel Magic; Mass Sleep; Thunderclap; Great Voice; Hush; плюс некоторые другие по выбору Мастера (все на уровне 15).

Волшебник-гоблин Шаав-копекк является мозгом преступной организации Братьев Меркурия. Его личность, однако, не известна никому, за исключением первосвященника культа – человека по имени Диостен, слуги и доверенного лица Шаав-копекка.

Шаав-копекк использует свои магические способности, чтобы имитировать эффект «благословения» Меркурия и собирать подношения, оставленные Меркурию ворами. Используя Great Voice, «бог» назначает цели, а также отключает магические ловушки и другими способами помогает ворам.

Большинство воров Уйбйорака сейчас почитают Меркурия, а его культ доминирует в городском андеграунде. Хотя многие из новоприбывших и относятся к этому скептично, рано или поздно все они становятся верующими. Культисты фанатично преданны друг другу – и тот факт, что предатель обычно довольно болезненно расстается с жизнью – лишь один из доводов.

В последнее время Шаав-копекка занимает тот факт, что Диостен сильно недоволен своим процентом от прибылей. А с такой наградой за голову лидера культа, гоблин всерьез подумывает о том, чтобы сдать властям «отработанного» помощника и получить за него деньги.

этого Император призвал к делу магов, но Блэквуд оказался непроницаем даже для самых мощных заклятий.

Если Блэквуд и не рос до этого, сейчас он определенно расширяется. Напуганные жители бросают поля, примыкающие к лесу, и никто не смеет валить в этом лесу деревья. Постепенно лес захватывает брошенные земли и все повторяется. Лорд Гирнана, барон Танстолл, не смог успокоить своих подданных, а его рыцари и солдаты отказываются входить под кроны этого злого места. Он умолял прислать еще солдат, но Император отказался рисковать еще одним легионом, пока маги не разберутся с тайной.

Бэннок

Расположенный в устье реки Конн, Бэннок живет за счет торговли между Кейтнессом и аль-Вазифом. Город очень часто подвергался осадам и переходил из рук в руки по меньшей мере шесть раз за последние 200 лет. Его население – смешанное, христианско-мусульманское, причем и тех, и других достаточно для того, чтобы вопрос удаления всех неверных не обошелся без массовой бойни. Именно поэтому Бэннок – единственный в Мегалосе город, где можно найти мечети (хотя и довольно бедные и гнобимые).

С тех пор, когда правящая семья графов Бэннок была стерта с лица земли, а их родовой замок сровняли с землей во времена вторжения аль-Вазифа в начале Войны Магов, это владение оставалось без активного феодального правления. Все новоявленные лорды предпочитали остаться в Мегалосе – нынешний граф, Баррис Тремейн, никогда даже не приезжал в свое графство. Город Бэннок является вольным и управляется советом купеческих гильдий, которые вполне довольны сложившейся ситуацией.

Но тучи опять сгущаются вдоль южных границ, ознаменованные ростом количества Хариджитов в городе; люди Бэннока по понятным причинам очень нервничают.

Квартедек

Владения графа Хадриана Квартедека протянулись от северных границ Блэквуда до Стены Императора и берегов озера Стикс. Графство знаменито своими великолепными скакунами, лучшие из которых происходят от захваченных когда-то лошадей кочевников. Плодородные, иногда заболоченные луга Квартедека иногда перемежаются хвойными лесами, в которых обитают всевозможные звери.

Именно Квартедек является основным поставщиком дварфийских товаров в Мегалос. Торговцы из Зарака встречаются здесь, чтобы обменять оружие, доспехи и украшения на продукты и ткани. В Квартедеке также расположена процветающая кузнечная община дварфов – одно из немногих постоянных поселений дварфов на поверхности Ирта.

Отношения с Зараком недавно усложнились из-за золота, намытого в одной из рек, берущих свое начало в Бронзовых горах – на территории дварфов. Очень быстро даже мельчайшие ручейки оказались оккупированы старателями. Иногда народ забирался даже в сами горы, которые являются уже территорией дварфов. Это и внезапное падение спроса на золото дварфов заставили дварфов утверждать, что золото – очевидно, что смываемое с их гор – принадлежит *им*. А теперь еще и странная болезнь появилась среди шахтеров. Сначала пальцы на руках чернеют и распухают, затем зараза начинает взбираться вверх по рукам. Когда она достигает шеи, жертва умирает от удушья. Некоторые говорят, что Бог покарал старателей за жадность. Другие говорят, что во всем виноваты маги дварфов, наложившие на золото проклятье, указывая на то, что дварфы-кузнецы отказываются работать или принимать в оплату это «черное золото».

Эрви

Затерянное у южных склонов Бронзовых гор, баронство Эрви отмечало собой западную границу Мегалоса где-то в начале XIV века. Сегодня это просто второй

Лесное Безумие

Те, кто пережил вторжение в Блэквуд, рассказали историю исчезновения целого легиона. Вначале все шло хорошо. Солдаты, вооруженные пилами и топорами, принялись валить деревья, а боевые маги легиона выжигали целые рощи магическим огнем. За две недели легион углубился в лес на два дневных марша… именно тогда и стали происходить странности.

Началось все с яростного нападения волков, гораздо более крупных, чем обычные волки. Их вой стал наполнять ночную тьму, окружая солдат и не давая возможности спать. Любого, кто отходил от сторожевых костров хотя бы на несколько футов, тут же исчезал в густом подлеске, и лишь его наполненные болью крики некоторое время сопровождали ночное пиршество волков. В течение дня волки исчезали, но по мере продвижения работ стали попадаться растерзанные останки ночных жертв.

Припасы стали подходить к концу, а волки отпугивали от лагеря всю возможную дичь. Вскоре в Гирнан за подкреплениями и припасами был отослан отряд, но их разорванные тела были обнаружены на окраине лагеря на следующее же утро. Офицеры оказались в тупике: отправлять ли им еще один отряд побольше? Насколько большой? Пол-легиона?

Когда началась лихорадка, нервы у всех были уже на пределе из-за недостатка еды и сна. деле из-за недостатка еды и сна. Некоторые просто умерли. Остальные стали столь слабы, что были не в силах работать или даже стоять. Кое у кого начался бред, они сошли с ума и стали бросаться на своих же товарищей. Все стали слышать какие-то голоса, зовущие прилечь в прохладной тени деревьев. Тех, кто ответил на зов, никогда более не видели.

Наконец, выжившие офицеры скомандовали отступление. Зловещее молчание воцарилось в лесу, когда солдаты покидали его. Часть выживших от пережитого сошла с ума, и теперь в ответ на любые вопросы они лишь невнятно бормочут или пялятся в пространство и молчат.

величине центр торговли с дварфами Зарака. Хотя мало кто из подгорного народа живет непосредственно в городе, здесь вполне можно встретить дварфов, пребывающих здесь проездом или продающих свой замечательный товар.

Крейн

Величайший город Западного Мегалоса это Крейн, а герцог Крейнский – самый владетельный лорд от Кейтнесса до озера Ахерон. Герцогство – земля обширных равнин и медленных рек, испещренная клочками хвойных, дубовых и тополиных рощ. Это отличное место для выращивания скота; стада коров, волов и овец здесь обычное зрелище. Город Крейн, расположенный на реке Конн также является центром торговли между Мегалосом и Кейтнессом.

С самого создания этого герцогства оно одержимо войной. Образованное как результат вторжения Мегалоса в земли Мусульман, Крейн – традиционный плацдарм для вторжений в аль-Вазиф и Кейтнесс и осаждался множество раз – последний раз во время Войны Магов. Иногда великое герцогство падало под натиском мусульман, но только для того, чтобы быть отбитым имперскими войсками. Существует довольно внушительное меньшинство крестьян, которые помнят о своих мусульманских корнях, хотя даже среди них очень немногие чтут ислам (а те, кого поймают на этом, безжалостно наказываются). Далее на юг, у самых границ аль-Вазифа можно встретить несколько мелких мечетей, яростно защищаемых местными жителями.

В последние годы герцог Бран, вместе с Магистром Нового Иерусалима и архиепископом Рафаэля стал яростным агитатором за новый крестовый поход против мусульманских королевств. Рыцари и легионеры Крейна часто смотрят критично на своих восточных собратьев. Считая их слишком мягкими и недостаточно преданными делу. Сегодня это похоже на правду более, чем когда-либо, учитывая упорные слухи о том, что вазифы готовятся к новому вторжению в Мегалос. Имперские шпионы доложили, что войска собираются у южной границы, а затем их донесения резко прекратились. Хуже всего слухи о том, что волшебники калифа якобы обладают магическим оружием грандиозной мощи. Бран убежден. Что Мегалосу следует ударить первым. Госпитальеры поддерживают его; их соперники, тамплиеры, нет. Мнения Церкви также разделились. При любом раскладе внимание Императора сейчас занято другими вещами, к великому огорчению герцога Брана.

Рафаэль

Архиепископство Рафаэль расположено на равнинах к востоку и западу от Крейна. Это самое молодое архиепископство Мегалоса было основано лишь в 1855, после серии пограничных войн с аль-Вазифом, направленных на расширение южных границ Империи. По меньшей мере, у половины местных жителей дедушки и бабушки были мусульманами, хотя сейчас номинально все население является христианами.

Молодой, полный сил город, Рафаэль живет за счет разведения лошадей и торговли с аль-Вазифом. Как можно ожидать, город видел и кое-какие другие последствия конфликта. Во время Войны Магов он был буквально сметен с лица земли, но выжившие не стали тратить времени и взялись за стройку, посвятив свою работу Иисусу и Императору. В ожидании повторного нападения город серьезно укреплен и ждет лишь слова Императора, чтобы выступить маршем.

Новый Иерусалим

Расположенный через Конн к западу от герцогства Крейн, Новый Иерусалим является не совсем частью Империи. Изначально основанный рыцарями Госпиталя Св. Иоанна Иерусалимского по прибытии на Ирт, Новый Иерусалим долгое время оставался колючкой в боку Империи. Так продолжалось до 1350 года, когда военачальник Октавий Магнус подписал с ними мирный договор, по которому Госпитальеры согласились присоединиться к Империи для того,

Пограничная Интрига

Люди по обе стороны границы Мегалос-аль-Вазиф, прекрасно понимают, что грядет война, что заставляет их сильно нервничать. Горожане ремонтируют городские стены и тренируют ополчение. Даже самые ленивые наемники имеют все шансы найти работу в герцогстве Крейн. Для Игроков тут также есть пара возможностей.

Шпионаж. Военачальникам каждой из сторон не терпится узнать, что же предпринимают их коллеги по другую сторону границы. Они также помнят, сколько городов пало из-за того, что в их стенах оказался предатель. Партию могут нанять для того, чтобы проникнуть в ряды городской стражи противника и помочь осаждающим, или наоборот, влиться в ряды местной стражи и вычислить предателя среди местных.

Гонцы. Игроков могут нанять для того, чтобы доставить важное послание соседним лордам, возможно, с просьбой о припасах или подкреплениях. Агенты врага постараются перехватить послание или подстроить так, чтобы гонцов встретили холодно.

Рейды. Рейд может быть предпринят с целью получения стратегического преимущества в грядущей войне. Целью может быть как город или крепость, так и вражеский дворянин или офицер.

Черное Золото

Очень вероятно, что игроки рано или поздно нарвутся на «слухи» о порченом золоте. При осмотре такого золота легко принять его более темный оттенок за какую-либо обычную примесь. Но стоит поносить такое золото с собой, и могут начаться проблемы. Каждый день, когда у персонажа с собой хотя бы одна такая монета, он должен чекать на HT+2 (15 и больше - провал). Провал означает, что болезнь началась. На протяжении следующих 1d недель руки персонажа начнут постепенно чернеть. Когда чернота достигнет горла, персонажу следует начать делать *ежедневные* проверки на HT – и провал значит смерть! До этого момента процесс может быть обращен вспять и вылечен при помощи поочередного применения заклинаний Cure Disease и Remove Curse.

Существует несколько вариантов того, что стоит за проклятьем – Мастер может выбрать один (или придумать свой!).

Проклятие Мортринна. Один из Семи Братьев-Королей решил настроить людей против дварфов. Ему останется лишь заявить, что его анти-людская политика последних десятилетий была правильной и усилить тем самым свое влияние.

Свечение. Секретное общество из продвинутого TL скрывается на подземной базе в горах. Золото заражено радиацией или токсинами от их силовых установок.

Драконье пламя. Древний и злобный дракон недавно проснулся и наложил на золото проклятье, чтобы заставить людей убраться с «его» территории.

чтобы, объединив усилия, разгромить неверных на юге. Этот договор имел силу на протяжении всех крестовых походов Империи, и даже сейчас Госпитальеры откликнутся на зов Императора – если это будет совпадать с их интересами. По тому же самому договору госпитальеры платят налоги в казну Империи, но они никогда не клялись ее правителям в верности и продолжают считать себя независимыми.

Город управляется клириками Церкви, Магистр Ордена также контролирует город и прилегающие владения. В центре города расположен Великий Госпиталь, являющийся резиденцией ордена и его духовным центром. Ныне Новый Иерусалим процветает; свободные крестьяне трудятся на примыкающих фермах, а по реке Конн проходит оживленный торговый маршрут. Сокровищница ордена также внушает уважение – там хранится золото, которым Император платил за оказанные орденом услуги.

На протяжении последнего столетия госпитальеры обращали всю свою мощь в основном против Кейтнесса. Просто именно они являли собой единственную силу Империи, способную эффективно действовать в этом малонасыщенном маной регионе. Но ныне их сердца более не охвачены жаждой действия против собратьев-христиан – не тогда, когда столь упорно курсируют слухи о скором вторжении аль-Вазифа и недавних рейдах хариджитов в Мегалос. Сэр Гилфорд Перенниус, Магистр Ордена, находится в Мегалосе, всеми силами агитируя за новый крестовый поход, но самые молодые и фанатичные рыцари находят даже эти его действия слишком запоздалыми. Они готовы разорвать узы договора с ленивым Императором и нанести сокрушительный удар по аль-Вазифу самостоятельно. Перенниус считает эту тактику обреченной на провал и способной вызвать раскол в ордене. Один из самых бешеных рыцарей, сэр Джоффри Фримен, сейчас требует выбора нового Магистра, способного возглавить их в том деле, которого требует от них долг. Перенниус, который большую часть времени в последнее время проводящий в Крейне и Мегалосе, пока не отреагировал на эти последние события.

Аратерра

Острова к югу от материкового Мегалоса оставались незаселенными вплоть до XVI века, когда всплеск активности Погибельной Бури принес значительное количество людей в этот регион. Когда мегаланские маги узнали об этом, Империя выслала экспедицию, чтобы помочь новоприбывшим устроится на Ирте – и изъять опасные знания, которые они могли принести с собой. После того, как все следы опасной технологии были стерты, мегаланцы помогли островитянам установить свою собственную аристократию – подчиненную Императору, конечно же.

Княжество Аратерра включает в себя острова к югу от герцогства Шо-джур, и простирается от острова Энтал до острова Норд (что на севере архипелага, как ни странно). На южных границах княжества располагаются Кольцевые острова, регион высокого уровня маны, опасных существ и странных событий. На западе, за несколько сотен миль, лежит Кардиэль. На востоке расположен остров Билит, человеческое население которого яростно отстаивает свою независимость и от Аратерры, и от Мегалоса.

История

На протяжении первой половины XVI века на южных островах люди обитали концентрированно лишь в трех местах: в Дрейфующем Аббатстве на острове Энтал, в Мэллори на острове Бартоу и вдобавок — странный замкнутый народ острова Билик. В 1556 году начали прибывать первые аральезцы — урожденные французы из Франции времен Ренессанса. В течение следующих пятидесяти лет они прибывали во все возрастающих количествах, пока поток внезапно не прекратился в 1606 году. За этот период аральезцы успели заложить все основные города, но единое правительство им создать так и не удалось.

Сэр Гилфорд Перенниус

Возраст 48; Рост 6`1``; Вес 215 фунтов. Черные волосы, серые глаза.

ST 12; DX 13; IQ 14; HT 12.

Преимущества: Богатство (Богатый); Духовный Сан; Здравый Смысл; Представитель Силовых Структур (10 очков); Грамотность; Покровитель (Орден, 12 и меньше); Статус 2.

Недостатки: Рыцарский Кодекс Чести; Служба (Ордену, на 15 и меньше); Религиозная Нетерпимость; Чувство Долга (Орден).

Причуды: Любит выпить чаю перед сном; Считает ежедневный спарринг совершенно необходимым; Рассказывает своей лошади, Мэйфэйр, о своих проблемах.

Умения: Администратор-14; Знание Местности (Мегалос)-13; Драка-12; Палаш-15; Дипломатия-14; Заговаривание Зубов-12; Анализ Разведданных-12; Допрос-13; Копье-14; Лидерство-15; Политика-14; Верховая Езда-13; Хорошие Манеры-14; Щит-15; Короткий Меч-14; Стратегия-12; Тактика-12.

Сэр Гилфорд – изощренный политик. К несчастью, он также немного более осторожен, чем того хотелось бы его более горячим собратьям по ордену. Гилфорд понимает, что войны не избежать, но он желает оттянуть ее начало как можно дальше, чтобы улучшить положение госпитальеров насколько это возможно.

Сэр Джоффри Фримен

Возраст 35; Рост 6`; Вес 195 фунтов. Каштановые волосы, синие глаза.

ST 14; DX 12; IQ 11; HT 12.

Преимущества: Богатство (Богатый); Духовный Сан; Боевые Рефлексы; Представитель Силовых Структур (10 очков); Грамотность; Покровитель (Орден, на 12 и меньше); Статус 1.

Недостатки: Вспыльчивый; Рыцарский Кодекс Чести; Служба (Ордену, на 12 и меньше); Религиозная Нетерпимость; Фанатик.

Умения: Знание Местности (Мегалос)-12; Топоры/Булавы-12; Драка-13; Палаш-16; Пирушки-13; Быстрое Выхватывание (Палаш)-12; Первая Помощь-11; Допрос-12; Нож-11; Копье-15; Политика-9; Верховая Езда-12; Шит-15; Короткий Меч-11; Плавание-13; Двуручный Меч-12.

Сэр Джоффри *де-факто* лидер радикального крыла госпитальеров. Он молод, силен, умен и абсолютно непреклонен в своей ненависти к мусульманам. Хотя и не настолько самоуверенный, чтобы выйти и открыто заявить об этом, Джоффри убежден, что именно он – лучший кандидат на пост следующего Магистра!

Еще раньше отборные мегаланские маги и лучшие агенты Церкви отправились на острова, чтобы изучить новоприбывших на предмет новых технологий. Маги делали все, чтобы никто не мог покинуть острова без тщательной проверки. Тем временем к власти ненавязчиво приводилась лояльная Императору аристократия — нужный аральезец занимал нужный пост, и к нему приставлялся советник, следящий за каждым его шагом.

Церковные инквизиторы выжгли протестантскую ересь и поставили послушных марионеток на церковные посты. Единственным орденом, пережившим этот процесс стало Общество Иисуса. Мученическая участь ранних аральезцев-иезуитов послужила лишь усилению популярности ордена и его служителей. Проявив лучшую часть доблести — осторожность, Курия разрешила теологические разногласия и даровала Обществу свое полное одобрение. Иезуиты не стали терять времени и распространили свое влияние на все христианские земли.

В лето Господне 1625 княжество Аратерра официально получила свой нынешний статус. До 1644, однако, регион оставался закрыт для мира. Сегодня Аратерра официально является частью Империи, но географически и технологически они практически независимы. Принц княжества, Арнод де Савон, продолжает отсылать ежегодный налог Императору и предоставляет могучий аральезский флот для военных целей Империи, но в остальном он абсолютно независим и правит островом самостоятельно. Мегаланский советник, однако, присутствует при дворе постоянно, наблюдая и поддерживая принца советом.

География, Флора и Фауна.

Климат на островах Аратерры напоминает южно-мегаланский, но более теплый и влажный. На больших островах достаточно места для того, чтобы растить зерно и скот, но главной индустрией остается, конечно, рыболовство. Важными экспортными продуктами являются чай и виноград. Аратерра также является единственным на всю Итаррии источником некоторых специй и красителей.

Острова уже давно лишились всей промышленной древесины; остались только небольшие клочки леса. Большая часть земли обрабатывается, за исключением разве что юго-западной части острова Энтал, которая и сейчас нечасто видит людей из-за близости к таинственным Кольцевым островам.

Аратерра — регион с нормальным уровнем маны, за исключением Кольцевых островов — там уровень маны высокий.

Общество

В Аратерре наличествует полноценная аристократия, от Принца вниз, к мелкопоместным лордам — титулы и Статус те же, что и в Мегалосе — но настоящей власти у дворян на островах очень немного. Поддерживаемый налогами, собираемыми с дворянских поместий и податями с купцов, именно принц держит в своих руках финансовую власть на островах. Младшие дворяне, с другой стороны, постоянно балансируют на грани банкротства, зажатые фиксированной рентой с одной стороны, растущими налогами с другой и культурным отвращением к коммерции с третьей. Помимо Дворца, реальной властью на островах обладает только Церковь, которая контролирует сердца и души людей, и купцы, которые контролируют их кошельки. Только постоянная конфронтация между ними поддерживает какой-никакой баланс сил; если они объединятся, они легко превзойдут аристократов по влиятельности и могуществу.

Туземных не-людей на островах нет, но гоблинов-купцов часто можно встретить в городах, как, впрочем, и кобольдов, как всегда, в роли бомжей и попрошаек.

Язык и Имена в Аратерре

Жители Аратерры говорят на диалекте английского, известном как аральезский. Этот диалект – сплав английского и раннего французского, и относится к обоим с -2. В некоторых удаленных деревнях на южных островах в ходу все еще *Старый Аральезский*, который современные французы поняли бы с -1. Старый аральезский относится к простому аральезскому с -2, к английскому с -4.

Имена в Аратерре следуют примерно тому же образцу, что и в Мегалосе, за исключением того, что знать не носит латинские имена, а сами имена имеют сильный французский оттенок. Эпитеты означающие отношение человека к месту, сопровождаются частицей «де», а не «из», например, *Арнод де Савон.* Когда название места начинается с гласной, частица сокращается, например, *Реми д`Ансоннэ.*

Распространенные аральезские имена: Антуан, Арамис, Арнод, Бернард, Этьен, Гильом, Ги, Анри, Жак, Жан, Луи, Матье, Мишель, Филиппе, Пьер, Раймонд, Симон, Тибо, Тьери и Ксавье.

Женские имена: Аллисенда, Аннета, Бернадетта, Даниелла, Жизель, Жанна, Лизетта, Магдалина, Мари, Моник и Сибилла.

Технология

Несмотря на упорные попытки Мегалоса, уровень технологии Аратерры значительно выше среднего уровня по Ирту, особенно в сфере мореходства и кораблестроения. Только аральезские корабли имеют сложное парусное вооружение и навигационные приборы, необходимые для дальних путешествий в открытом океане. Тот факт, что только им, живущим на островах, на самом деле нужны подобные технологии, и тот факт, что они ревниво охраняют ее от прочих, предотвратил ее распространение в другие земли.

Аральезские инженеры также превосходят прочих в сфере архитектуры, строительства канализаций, ирригации и осадных орудий. Все знания о порохе, однако, были стерты мегаланскими волшебниками... по крайней мере, похоже на то.

Магия

По контрасту с материковым Мегалосом, аральезские волшебники менее умелы и уважаемы, чем их собратья с Большой Земли. Многие аральезцы все еще сохраняют предубеждения относительно использования магии. Хотя она не запрещена и не подвергается гонениям, ее изучение и не поощряется никем, за исключением, как это ни иронично, Церкви. Самые могучие из аральезских волшебников — клирики: фоминцы и иезуиты.

Закон

Аральезский закон очень близок к общеимперскому, хотя формальные суды и назначаемые дворянами судьи более распространены. На Аратерре существует такое понятие, как профессиональный адвокат, который ведет дело в суде за определенную плату. Правда, участвовать им дозволено лишь в исключительно гражданских делах.

Криминальные дела, в которых обвиняемого могут приговорить к казни, нанесению увечий или рабству, все еще слушают сами дворяне. Лишь феодал может приговорить человека к смерти. Простых вешают; аристократов обезглавливают. Рабство, хотя и не запрещено, менее распространено, нежели где бы то ни было в Мегалосе. Заключение в тюрьму, однако, очень распространенное наказание.

Савон

Савон — политический и культурный центр Аратерры, а некоторые полагают его также интеллектуальной и культурной столицей Итаррии. Это огромный город, в котором живет примерно половина населения всей Аратерры. В Савоне расположено множество зданий, которые замечательны сами по себе, но по меркам Мегалоса это просто неземное зрелище. Среди них — собор Сен-Мишель и дворец принца Арнода, Пале де Савон. В Савонском Университете, престижнейшем учебном заведении Итаррии, учатся сыновья богатых дворян со всей Империи.

Город, а также население всех близлежащих островов занимаются разведением огромных стад милкфишей.

Дуэли — один из самых любимых способов времяпрепровождения среди богатых юношей Савона. В городе расположено довольно много фехтовальных школ, так что недостатка в молодых сорвиголовах в качестве оппонентов не наблюдается. Тем не менее, дуэли в пределах городской собственности запрещены. Быть пойманными во время дуэли неуклюжей городской стражей это скорее неудобно, чем опасно; другое дело — Сабрёрс Роялез — личная гвардия принца! Иностранец, решивший драться на дуэли мечом, обязательно заработает репутацию неуклюжей деревенщины, способного драться лишь дубиной, а не достойным дворянина оружием; а надетая броня принесет еще и звание труса. Такое отношение скорее всего поразит и разозлит большую часть

Кольцевые Острова

Лежащий к юго-западу от побережья острова Энтал, под этим названием скрывается целый архипелаг. Хотя никто на Ирте (включая игроков) этого не знает, острова являются остатками огромных кратеров, оставшихся от столкновения с метеоритами несколько эпох тому назад. Все острова покрыты густыми лесами, а на самых южных растут единственные тропические леса, известные жителям Итаррии. Кольцевые острова полностью дики; за исключением нескольких пират бухт, разумные расы избегают селиться на этих островах.

Одна из причин в том, что острова расположены в зоне с высоким уровнем насыщенности маной, и к тому же населены различными опасными чудовищами. Более того, многие области насыщены не простой, а аспектной маной, которая способствует одной школе магии и противодействует всем прочим. Прибавьте к этому тенденцию смены аспектов маны в этих областях безо всяких предупреждений и видимой закономерности. Именно эти условия наделили живущих здесь тварей магическими способностями; причем многие из этих животных обитают лишь в одной крошечной области этого архипелага.

Среди странных и опасных тварей, которые, по слухам, населяют это загадочное место, фигурируют драконы, способные дышать кислотой вместо пламени, огромные кошки, чья шкура магическим образом сливается по цвету с окружающим пространством и хищные летающие млекопитающие, оглушающие свою жертву пронзительным воплем. Воды вокруг островов населены молвой огромным количеством морских змеев. Вдобавок к вышеперечисленному, Кольцевые Острова населены и простыми зверями, которые также нигде, кроме как здесь не встречаются – обезьянами, крокодилами и огромными змеями.

представителей рыцарства. Рыцарь, согласившийся снять броню и вооружившийся своим тяжелым клинком, в бою будет попросту унижен, если только он не является обладателем очень впечатляющих навыков.

За пределами Аратерры старый добрый меч — все еще наиболее общепринятое оружие, а искусство фехтования не является ни распространенным, ни уважаемым.

Дрейфующее Аббатство

Аббатство было основано в 1175 году группой монахов-бенедиктинцев. Прибыли эти монахи сюда с материка, или были заброшены Погибельной Бурей, неизвестно, но именно они первыми ступили на остров Энтал.

Позднее, когда Церковь прислала своих инквизиторов, чтобы убедится в правильном вероисповедании новоприбывших аральезцев, они сделали аббатство своей штаб-квартирой. Со временем небольшой город вырос вокруг аббатства, и большинство монахов уехали в поисках места, где они могут продолжить жить в одиночестве и изоляции от мира. Дрейфующее Аббатство стало резиденцией архиепископа Аратерры, хотя сам он проводит мало времени вдали от столичных интриг.

Нынешний архиепископ — Жак-Жюд ЛеБлан, бывший монах-бенедиктинец. Самое ироничное, что практически все нижние чины экклезиархии — епископы и ниже — из числа иезуитов, к явному неудовольствию ЛеБлана. Сам его пост неприступен — его прикрывает влияние самой Курии и недоверие к иезуитам, но его власть довольно ощутимо подрывается их коллективными усилиями. ЛеБлан нисколько не озабочен духовной властью над регионом — все, что его интересует это собственное политическое влияние.

Ансоннэ

Город Ансоннэ одно время был вторым после самого Савона, считался буквально его уменьшенной копией. Но за последние десять лет, под правлением герцога Реми д`Ансоннэ, младшего брата принца Арнода, город значительно сдал позиции.

Власть имущие имеют и возможность отследить источник проблем города — к главному советнику Реми, купцу-вазифу по имени Джафар аль-Суасси. Сам Реми не особо увлекается своими обязанностями, оставляя все бразды правления в руках аль-Суасси, и позволяя тому пользоваться своим положением к своей выгоде. Ходят упорные слухи, что Джафар глубоко вовлечен в контрабандные операции и другие незаконные дела, а также, что гораздо хуже, поговаривают, что благодаря ему Реми увлекся черной магией. Являются эти слухи правдой или нет, но подвергать сомнению тот факт, что под управлением Реми Ансоннэ превратился в пристанище воров и бандитов, просто глупо. Город явно нуждается в основательной чистке.

КЕЙТНЕСС

Самое молодое из всех королевств Итаррии, Кейтнесс все еще не до конца заселен и не до конца отстроен. На протяжении сотни лет он держится против своих более сильных и более опытных соперников, Мегалоса и аль-Вазифа. Сегодня королевство представляет собой не более чем кучку баронств и поместий, разбросанных по тысячам квадратных миль нетронутых земель.

Из-за того, что владения столь далеки друг от друга, местные лорды наслаждаются значительной долей автономии. Несмотря на довольно короткую историю этого королевства, эти полунезависимые образования связаны между собой благодаря целой плеяде сильных и достойных правителей.

В последние годы, однако, единство королевства пошатнулось. Нынешний король, Коналл VI, только начинает завоевывать уважение дворянства, хотя и сел на трон еще в шесть лет. Коналл вырос в умного и харизматичного

Приключения на Островах

Игроки могут захотеть посетить Острова по нескольким причинам:

Пираты. Острова служат базой множеству пиратов, охотящихся за купцами, проплывающими вдоль побережья аль-Хаза и Кардиэля. Игроки могут сами быть пиратами, или же стать охотниками за головами в поисках самых «славных» капитанов. Они могут быть даже агентами самого Султана, по заданию которого они внедряются к пиратам с целью раскрыть местоположения их тайных баз.

Трофеи. За многих из экзотических обитателей Островов на континенте можно получить отличную цену, и за живых и за мертвых. Игроки могут как заниматься сбором шкур, хвостов и прочей требухи, так и ловить живых зверей для императорского зверинца.

Иезуиты. На большом острове в центре восточного кольца Общество Иисуса основало тайную миссию, о которой известно лишь самым высокопоставленным из братьев. Сам факт существования этого поселения – одна из самых тщательно охраняемых тайн на Ирте; даже императорские волшебники пребывают в неведении. Этой же тайной окутано и все там происходящее. Церковь заплатит за любую информацию об этом поселении огромные деньги, если, конечно, ее удастся подтвердить.

правителя, но многие бароны и лорды продолжают уделять лишь символическое внимание своим вассальным обязанностям, предпочитая помнить те времена, когда никакого короля считай что не было. Некоторые даже предполагают устроить восстание, пока король еще не достаточно силен, чтобы сопротивляться.

История

Кейтнесс был заселен переселенцами из западного Мегалоса около 200 лет назад. Обширная, плодородная земля между Мегалосом и Великой Пустыней очень долгое время считалась идеальной для заселения — за исключением двух небольших нюансов — она была бедна маной и богата орками.

До 1748 года серьезных попыток и не предпринималось. В этом году умный и амбициозный молодой человек по имени Коналл, третий сын герцога Крейна, понял, что в Мегалосе для него открывается мало перспектив. Он собрал отряд единомышленников, также намеренных добыть себе будущее в этих плодородных орочьих землях.

В течение первых нескольких лет поселенцы больше дрались с орками, чем строили и работали на полях. До 1790 они были дважды практически отброшены к границам Мегалоса орочьими племенами. Однако, постепенно фронт все-таки двигался на запад. В 1800 была построена крепость Редхолл, а небольшой городок вокруг нее стал обеспечивать себя сам. К 1812 году орки были отброшены к самой Великой Пустыне. Их вожакам больше ничего не оставалось, кроме как увести свои племена за Пустыню, оставив Кейтнесс людям.

Последовавшие годы стали периодом мирного строительства и роста, по мере того, как все больше и больше людей переселялось на новые земли. В 1822 Коналл был вызван в столицу Империи, где его встретили с великими почестями и после роскошной церемонии границы Империи были расширены за счет включения в ее состав графства Кейтнесс. Естественно, Коналл стал ее первым графом.

Но Кейтнесс, сильный и процветающий, недолго пробыл провинцией Мегалоса. В 1826 году Коналл объявил Кейтнесс независимым королевством и был коронован под именем Коналла I Кейтнесского своим другом и личным исповедником, Константином, архиепископом Кликста. Вскоре после этого Константин объявил Курию Архиепископов испорченной политикой, деньгами и амбициями организацией, не имеющей никакой власти над Церковью Кейтнесса.

Таким образом Кейтнесс стал и духовно, и политически независим от своего прародителя.

Ни Император, ни архиепископы не признали независимость Кейтнесса и на следующий год легионы выдвинулись на войну. В Новом Иерусалиме к ним присоединились госпитальеры, которые склонны были считать вторжение в Кейтнесс крестовым походом против еретиков. Легионы — столь зависимые от своих боевых магов — добились очень скромных результатов в бедном маной Кейтнессе. Скоро они были деморализованы более малочисленным, но гораздо более воодушевленными армиями Кейтнесса и отступили. Госпитальеры, чья тактика не включала в себя магию, остались без союзников и тоже были вынуждены оставить крестовый поход.

По истечении еще двух десятилетий обстоятельства заставили Империю признать независимость Кейтнесса. Торговля между ними, прерванная войной, была восстановлена и начала процветать. В 1844 году преемник архиепископа Константина, Жиль Фордхэм, вступил в переговоры с Курией; разногласия между Церквями были улажены и она воссоединилась с Церковью Мегалоса и Кардиэля.

Следующие 180 лет потомки Коналла I правили Кейтнессом из своей традиционной резиденции, Каррика. Королевство продолжало богатеть и осваивать нетронутые земли. Несмотря на периодические стычки, которые

Имена в Кейтнессе

Родители в Кейтнессе следуют обычаям своих мегаланских предков, когда дают своим детям имена. Однако, не редки и довольно необычные или попросту причудливые имена. Этот обычай более всего распространен среди знати. Среди примеров – Айлара, Банделлан, Галардон, Пайнталль, Реноун, Торрион, Вальнавия.

Подобные имена иногда попадают и в общий обиход, если «звучат» или носитель этого имени каким-либо образом прославил его. Например, Передур Дархэм, более известный как Передур Убийца Орков, был первым носителем своего имени... и уже точно не последним. Имя Передур отныне распространено по всему Кейтнессу!

Великая Пустыня

Великая Пустыня – воистину пустынное место – нет маны, нет воды, практически нет жизни. Похоже на то, что пустыня постепенно отступает, но процесс этот растянется еще не на одну тысячу лет. (Никому из игровых персонажей это не должно быть известно, но Пустыня является одним из продуктов магической катастрофы Темных эльфов, той самой, которая произошла примерно 900 лет назад).

Мертвые города, выстроенные неизвестными расами изредка встречаются глубоко в песках. Дюны скрывают их под собой, а затем откатываются, лишь для того, чтобы через некоторое время скрыть вновь.

Единственные жители песков – небольшие племена людей-ящеров, которые легко терпят и даже любят такую жару. Эти дикие кочевники будут охотиться (буквально) на любого, кого занесет в их края. Если беспечных странников нет, они питаются ящерицами, насекомыми и прочей мелкой живностью.

продолжаются и по сей день, граница между Мегалосом и Кейтнессом остается стабильной на протяжении вот уже двухсот лет, повторяя ту невидимую грань, где идущий на запад маг непременно ощутит падение уровня маны с нормального до низкого.

В последние годы, однако, традиционное единство Кейтнесса сильно пострадало. В 1975 году умер король Морилл III, оставив единственным наследником трона своего шестилетнего сына Коналла. Хотя мать мальчика, королева Эллис, делала все возможное, чтобы сохранить влияние Короны и уберечь своего сына от вреда, авторитет трона неуклонно падал в течение следующего десятилетия. Пока король был мальчишкой, многие дворяне успели привыкнуть полностью игнорировать его, сосредоточившись на собственных целях. Многие дворяне вступили в войну с соседями, и лишь считанные феодалы продолжали платить налоги и присылать ополчение. Когда в 1982 году случилось вторжение Мегалоса, лордам удалось отбить его без королевской помощи. Правда, успех этот дорого обошелся Фордхэму, владению, которому досталось больше всего.

Кронпринц Коналл был коронован как король Коналл VI Кейтнесский в 1985 году, в шестнадцать лет. Дворянство Кейтнесса, в большинстве своем проигнорировало этот факт.

С момента коронации Коналл и его советники начали предпринимать шаги к восстановлению королевской власти над королевством. Естественно, они ожидают сопротивления от наиболее независимых феодалов. Ситуация пока не вылилась в гражданскую войну, но атмосфера становится крайне напряженной по мере того, как Коналл возвращает себе полномочия, которые многие лорды уже привыкли считать своими.

География, Флора и Фауна

Кейтнесс граничит с Великой Пустыней на западе, легендарным Великим Лесом на юге, Мегалосом на востоке и горами Зарака на севере. По договору, который Мегалос нарушает каждые несколько лет небольшими набегами, граница Кейтнесс-Мегалос проходит по линии падения уровня маны со среднего на низкий. Таким образом, в состав Кейтнесса официально входит всхолмье на границе с аль-Хазом и аль-Вазифом, также как и весь Великий Лес, хотя эти места все еще не освоены.

Доминирующим ландшафтом Кейтнесса являются обширные равнины с небольшими лесными участками и несколькими регионами, где лес занимает большую часть земель. Большая часть осадков в Кейтнессе приходит в виде штормов, идущих с западного океана, которые по неясным причинам проходят над Великой Пустыней, не растеряв по пути влагу. Так что климат Кейтнесса гораздо суше, чем у его восточного и северо-восточного соседей.

Плотность населения в Кейтнессе очень низка, даже в сравнительно густозаселенной северной части. Города довольно малы и отстоят друг от друга на значительное расстояние. Только считанные поселения, включая Дархэм, Каррик и Стерлинг, можно назвать крупными. Дороги между городами представляют собой отмеченные верстовыми столбами грунтовые и гравийные колеи, а поддержание их в рабочем состоянии производится лишь спорадически, а мосты часто смывает.

Основные торговые маршруты Кейтнесса проходят по рекам Конн и Смоук. Поскольку обе эти реки текут в Мегалос, где Смоук впадает в Конн на территории герцогства Крейн, Империя является важнейшим торговым партнером Кейтнесса. Во времена войны более всего страдают купцы, но простые люди, благодаря развитому сельскому хозяйству, голодают редко. Что самое ироничное, торговля между севером и югом Кейтнесса идет по именно по этим рекам и, соответственно, через Крейн, что крайне неприятно сказывается на ценах.

Единственные культуры, которые экспортируются Кейтнессом в значительном количестве это перец и зерно, включая пшеницу, рожь, кукурузу и ячмень.

Великий Лес

Этот лес – самый большой в Итаррии, он больше даже Блэквуда, и возможно, является самым большим га всем Ирте. Некоторые говорят, что Великий Лес и Блэквуд некогда были одним бескрайним лесом, покрывавшим всю центральную Итаррию, и было так с незапамятных времен и до самой Погибельной Бури. Некоторые утверждают, что Блэквуд растет *с целью* воссоединиться с Великим Лесом и снова, как когда-то, царить на суше.

Этот лес – дом для множества зверей, обычных и фантастических. Состоит он преимущественно из сосен, елей и прочих хвойных, но нередки и дубовые рощи, а также платаны и вязы. Медведи, олени, лоси и кабаны встречаются здесь повсеместно, а также многие утверждают, что лично видели в чащобах этого леса грифонов, гигантских волков, огромных пещерных медведей и даже неуловимых единорогов.

В Лесу живет значительное количество эльфов, в горах, врезающихся в этот лес, расположено, по меньшей мере, одно поселение дварфов, а на южных предгорьях Престола Всевышнего живут гномы. Банды хобгоблинов скрываются на окраинах этого леса, подстерегая неосторожных охотников и поселян. Ходят слухи даже об орках, потомках тех, кто скрывался в Лесу от армий Коналла I.

Для большинства людей Великий Лес – крайне таинственное место. Даже кейтнесские охотники лишь изредка заходят в него дальше, чем на десяток миль, хотя лес занимает площадь примерно 200 миль на 600! Те, кто заходят дальше, вероятнее всего ищут золото в горах, охотятся на редких животных или, скажем, ищут торговый маршрут в аль-Хаз. Также, Лес – единственный путь в Земли Джиннов, за исключением воронки Маэльстрома, в обход мертвой Великой Пустыни или пограничных стражей аль-Хаза и горных кряжей.

Естественно, королевство известно еще своим отличным пивом и виски; пиво «Золотой Стерлинг» и виски «Алый Зал» поставляются даже в столицу Империи, где за них просят значительную цену. Вино, напротив, в Кейтнессе редко и дорого — для винограда климат здесь слишком сухой. Если гостя в поместье дворянина в Кейтнессе угощают вином — значит, ему хотят оказать большую честь. Не поблагодарить хозяина за это и не похвалить вино — значит нанести смертельное оскорбление — независимо от того, насколько само вино может оказаться плохим.

Общество

Общественная структура Кейтнесса, по сути, является более терпимым и менее сложным вариантом мегаланского феодализма. Менталитет фронтира все еще жив и силен в Кейтнессе, а его проявления можно найти во многих аспектах культуры королевства. Компетентность и самостоятельность ценятся очень высоко, а помпезность и претенциозность презираются. Формализм всегда уступает место функциональности; лорд, который слезет с коня и сам, скажем, поможет копать оросительный канал, заслужит гораздо больше уважения, нежели напудренный дворянин, сидящий под зонтиком и попивающий вино, наблюдая за тем, как работают его крестьяне.

Через культуру Кейтнесса красной нитью проходит мачизм. Развлечения типа охоты, объезжания лошадей и натаскивание гончих популярны и уважаемы, в то время как рисование, скульптура и поэзия встречаются с пренебрежением. Некоторые Кейтнесские рыцари заставляют своих оруженосцев изучать искусства — особенно поэзию — но даже тут результат редко заходит дальше похабных песенок и неуклюжих сонетов. После посвящения в рыцари мало кто из них продолжает писать. Танцы в Кейтнессе чаще всего представляют собой задорное, веселое, шумное и довольно утомительное в физическом плане мероприятие, очень сильно отличающееся от плавных, томных и утонченных балов Мегалоса.

Женщин охотно принимают в любом кругу, к которому они пожелают присоединиться; соколиная охота особенно популярна в среде Кейтнесских дворянок, хотя это занятие и не считается сугубо женским. Но те леди, которые избрали именно женские способы времяпрепровождения, типа вышивания, также не удостаиваются насмешек и пренебрежения. Напротив, они считаются настоящими цветами культуры, частицами роскоши и утонченности в этом жестоком мире.

Жители Кейтнесса, от короля до последнего крестьянина, считают Мегалос помпезным, претенциозным и декадентским обществом. Мегаланское дворянство, таким образом, получает -1 на реакцию от всех кейтнессцев, за исключением тех случаев, когда конкретный рыцарь имеет соответствующую репутацию в самом королевстве (только небольшая горстка рыцарей из западного Мегалоса имеют такую репутацию). Мегаланским купцам также не доверяют и они тоже получают -1 на реакцию. Благодаря влиянию и природе Церкви в Кейтнессе, все жители будут реагировать с -1 на мусульман и с -2 на «раскрытых» язычников (за исключением эльфов, с чьими верования изредка даже считаются).

Социальный Рост

В отличие от Мегалоса, Кейтнесс предоставляет возможность талантливым и амбициозным улучать свое положение в обществе. История раба, ставшего королем, конечно же, будет эпичной, но все-таки нехарактерной. Тем не менее, многие заслуживающие того кейтнессцы вполне способны в течение своей жизни подняться на ступеньку Статуса выше. Существует даже поговорка «Если Джек Молодой бесполезен, Старого Джека можно вовсе повесить». Другими словами, умение ценится гораздо выше происхождения!

Наверх есть несколько путей, пользуясь которыми житель Кейтнесса способен подняться выше по социальной лестнице:

Женщины в Кейтнессе

Благодаря тому, что в Кейтнессе умение уважают столь же сильно, сколь и традиции, перед женщинами в этом королевстве открывается гораздо больше возможностей, чем в каком-либо ином. Здесь, например, существует традиция в отсутствии наследника мужского пола передавать титул и земли наследнице, оставшаяся с тех времен, когда дворянства как такового в Кейтнессе было очень мало и его представители часто гибли в стычках с орками. Когда лорд-отец умирает, оставляя маленького сына наследником, его вдова правит как регент до достижения сыном 16 лет. Сегодня лордства Дархэм, Блайт и Дирвуд находятся во владении своих Леди-правительниц.

Женщин стали принимать в рыцари в 1934, после посвящения первой из них – дамы Девин Фордхэм. Будучи правительницей Фордхэма, Девин лично вела свои войска в бой против легионов Мегалоса во время их вторжения в 1932; в честь ее побед король Кедрик II посвятил ее в рыцари. Большая часть рыцарей попыталась тут же забыть об этом – Кедрик был довольно эксцентричным королем.

Но Девин стала героиней всех молодых дворянок Кейтнесса. Многие из них обращались к ней с просьбой стать ее оруженосцем; вежливо отклоняя все просьбы в течение трех лет, дама Девин, в конце концов, сделала своим оруженосцем молодую леди Терезу. Тереза взялась за тренировки с некоторой даже одержимостью. В течение четырех лет она стала побивать своих братьев-оруженосцев, как в пешем бою, так и в верховом, а на балах она блистала своими манерами и утонченностью. Тем временем, Девин никак не удавалось найти никого, кто согласился бы посвятить Терезу в рыцари, а сама она не хотела подвергать ее репутацию урону, посвящая ее самостоятельно. (Хотя рыцарь и может посвятить в рыцари своего оруженосца, желательно чтобы это сделал посторонний рыцарь, желательно незаинтересованный).

Прошло еще два года, прежде чем сэр Трент Лонгоак, Магистр ордена Камня, посетил Фордхэм. Здесь сэр Трент встретился с Терезой и был очень впечатлен. После разговора с дамой Девин и ее оруженосцем, сэр Трент даровал Терезии золотые шпоры, знак ее рыцарства, сделав ее первой женщиной в рядах Ордена Камня. Рыцарское достоинство дамы Терезы, подтвержденное на этот раз уважаемым Магистром ордена, а не капризным королем, обеспечили женскому рыцарству великолепный кредит доверия. В течение следующего десятилетия рыцарями стали более десяти женщин Кейтнесса. Хотя по-прежнему в меньшинстве, женщин-рыцарей с тех пор становилось все больше; сегодня примерно пятая часть рыцарей Камня – женщины. Среди прочего рыцарства – каждая десятая, а Драконы – столь же духовный орден, сколь и рыцарский – остается исключительно мужским.

Раб или крепостной может совершить какой-либо значимый поступок, за который хозяин может освободить его, и стать при этом свободным гражданином. Или он может сбежать от своего лорда, сменить имя и стать свободным, но обрести при этом врага.

Свободный может проявить себя на стезе управленца, торговца и приключенца, и получить пост мэра какого-нибудь городка. Или избрать военную карьеру и стать офицером. Блестящая карьера купца или ремесленника способна обеспечить значительное богатство и Статус, но титулы в Кейтнессе не продаются, это не Мегалос.

Мэра или капитана, отлично служащих своему лорду, могут назначить губернатором — мелким, но наследным лордом, который управляет территорией, обычно включающей крупный поселок, но при этом не является феодалом. Самый вероятный способ добиться этого — помочь крупному феодалу разобраться с каким-либо гражданским, экономическим или военным кризисом, или вовсе построить и возглавить самодостаточное поселение в ранее неосвоенной части владений этого феодала.

Любого свободного человека Кейтнесса может посвятить в рыцари лично король, земельный рыцарь или старший рыцарь из Ордена Камня, и таким образом стать безземельным рыцарем. Шпоры рыцаря могут стать наградой за исключительную храбрость или компетентность на поле боя, если кандидат сыграл решающую роль в победе, или быть кульминацией долгих лет тренировок в качестве оруженосца другого рыцаря. Оруженосцев обычно набирают из детей других дворян, но многообещающих юношей и девушек могут взять даже из простой семьи, особенно безземельными рыцарями и Рыцарями Камня.

Чтобы возвыситься выше Статуса безземельного рыцаря или мелкопоместного лорда, нужно каким-либо образом раздобыть земель и убедить короля признать их владением или протекторатом. Иными словами, короля нужно убедить, что данный конкретный человек заслуживает стать правящим дворянином. Под этим обычно подразумевается честная репутация, долгие годы службы и клятва верности Короне. Большинство новых дворян в Кейтнессе — бывшие губернаторы, чьи территории выросли и развились настолько, что их стало необходимо выделить в новое лордство. Часто лорд «родительского» владения сопротивляется попыткам отделения такой территории, что выливается в противостояние — степень которого варьируется от дружеского до кровавого.

Чтобы стать бароном, нужно совершить одну из трех вещей — вступить в брак с наследником (наследницей) какого-нибудь барона; занять собой вакуум власти, оставшийся после смерти прошлого барона и всех возможных наследников и надеяться, что король сочтет кандидата достойным; стать лендлордом, вотчина которого разрослась настолько, что уже заслуживает статуса баронства. Можно даже стать королем или королевой Кейтнесса, стоит только стать женой(мужем) текущего монарха или наследника трона, или возглавив успешную революцию.

Не-люди

Не-люди в Кейтнессе — более редкое явление, чем в Мегалосе. Поселения на территории королевства образовали только эльфы и хоббиты; представители других рас — в основном дварфы-изгнанники — живут и работают в крупных человеческих городах. Дварфа-торговца часто можно встретить в северном Кейтнессе, а гоблинских купцов — вдоль рек Смоук и Конн, но и те, и другие редко остаются дольше, чем нужно чтобы продать свой товар. Люди-ящеры и орки для кейтнессца — заклятые враги, так что терпеть их будут лишь в присутствии известного героя или лорда, готового поручится за них.

Не-люди имеют равные с людьми права, хотя те, кто не принял христианства, испытывают ту же дискриминацию со стороны общества и государства, что и

любой неверующий, человек или нет. Любой не-человек в Кейтнессе чаще всего знает энглийский, за исключением разве что периодически вторгающихся варварских племен орков и ящеров, которые скорее всего говорят лишь на наречии своего племени.

Из всех не-людей эльфы наиболее близко принимаются в Кейтнессе, где их принято считать скорее не отдельной расой, а просто худыми, изящными людьми с заостренными ушами. Общины эльфов расположены практически во всех достаточно обширных лесах Кейтнесса; некоторые из них старше любых человеческих поселений самого Кейтнесса — именно их обороняли от орков эльфы в те времена, когда людей еще не было.

Хоббиты пришли в королевство из Мегалоса, после того, как люди выбили орков. Они редко селятся в человеческих городах, предпочитая жить среди себе подобных в небольших фермерских деревушках. Именно этот изоляционизм, более, чем все другое, и создал некую дистанцию между хоббитами и их соседями-людьми. Но даже несмотря на это, хоббиты остаются гостеприимными хозяевами для всех, кто посетит их жилище. А если гость еще и расскажет последние новости, это будет считаться вполне адекватной благодарностью.

Закон

Законы Кейтнесса в общем и целом похожи на мегаланские, хотя и интерпретируются они более мягко. Дела слушаются публично, а слушанье возглавляет местный лорд. Хотя до суда присяжных пока не доросли даже здесь, на решение лорда во многом оказывает мнение собравшихся людей (хотя предварительно подкупить народ и спалиться на этом - очень плохая идея).

Сильный акцент в законодательстве стоит на компенсации для жертвы преступления (или для семьи жертвы). Именно поэтому основная форма наказания — штрафы, зачастую довольно большие. Если виновный неспособен выплатить штраф (продав имущество, попросив у родственников или отработав), его продают в рабство Короне, за половину обычной цены. Из полученных денег выплачивается компенсация. Все оставшиеся после этого деньги распределяются решением лорда. Метод, применяемый в Харквуде наиболее типичен: деньги делятся поровну между казной баронства, рыцарем или лордом, председательствовавшем на суде, и людьми, задержавшими преступника.

Рабство

Рабы как таковые довольно редкое явление в Кейтнессе по сравнению с другими странами. Преступники, приговоренные к рабству, становятся собственностью короля и обычно используются на работах по ремонту дорог по всему королевству; обычный человек приговоренным рабом владеть не может. Большая часть рабов, находящихся в частных руках, являются пленниками или «добровольцами».

Север

Каррик

Замок Каррик — традиционная резиденция королей Кейтнесса; он расположен через реку Конн от города Каррика. Каррик — владение принца, наследника престола страны — типичное для Кейтнесса крупное владение, включающее город на 20 000 человек населения, поддерживаемое деревнями, в которых проживает до нескольких сотен тысяч крестьян. Процветание Каррику обеспечивает плодородная земля и торговля с дварфами Зарака.

Расположены в Каррике и штаб-квартиры двух самых надежных опор престола — Ордена Камня и Серебряной Руки. Стоунхолл, самая первая твердыня Ордена Камня, возвышается прямо напротив замка, на другом берегу Конна. Штаб-квартира Серебряной Руки, шпионской сети короля, зовется Дубовым Домом. Ее

Орден Камня

Коналл I основал Орден Камня в 1872, через год после собственной коронации. Двигало им то, что его рыцари оказались более озабочены количеством своих земель и ростом собственного влияния, а не рыцарскими добродетелями. Он создал орден, чтобы разнести по всему миру идеи рыцарства – и привлечь контингент рыцарей, верных лишь ему. Камень – не религиозный орден; все его рыцари присягают лишь самому королю.

Камень, в честь которого называется орден, являет собой великий артефакт, принесенный из Мегалоса, когда Кейтнесс был еще колонией. Бывший когда-то угловым камнем древней церкви, теперь он является алтарем в первой выстроенной в Каррике церкви. Новые рыцари ордена приносят клятву верности, возложив руки на этот камень, и клянутся тем самым нести в мир справедливость во имя Господа.

Неподалеку от церкви Коналл возвел величественное здание, названное Стоунхоллом, которое и стало штаб-квартирой ордена. Там он разместил самых лучших своих рыцарей, чтобы они смогли подготовить себе достойную смену - странствующих рыцарей. В награду не обещалось ни денег, ни земель – лишь звание рыцаря и жизнь в попытках привнести немного порядка в этот хаотический мир. Неудивительно, что орден начал привлекать увлеченных такой романтикой молодых людей, в особенности младших сыновей из многих дворянских семей.

Посвященные рыцари повозмущались, но безуспешно. В течение пяти лет энергичные молодые рыцари уже скакали по всему Кейтнессу, ловя преступников, охотясь на бандитов и исправляя несправедливость. Спустя десятилетия, четкая грань между Орденом Камня и прочими рыцарями. Теперь они могут принести клятву другому сеньору и стать «обычными» рыцарями. Традиционные рыцари, порвавшие со своими лордами, иногда принимаются в орден. Но даже там, где различия все еще есть, вражды нет ни с какой из сторон.

Орден владеет достаточным количеством земель – в основном, возле Каррика - чтобы самому содержать себя. Вторая штаб-квартира построена в Саймонтоне, для обеспечения поддержки рыцарям, пребывающим на юге Кейтнесса.

Нет нужды говорить, что рыцари Мегалоса считают орден Камня дурной шуткой. Даже когда отношения между странами близки, мегаланцы считают их рангом ниже настоящего рыцарства. Госпитальеры и вовсе клеймят их безбожными защитниками еретиков. Чемпионы Камня, когда нет других дел, иногда навещают Мегалос, чтобы вызвать на поединок и посрамить тамошних рыцарей в честной схватке.

Вдобавок к обычным боевым умениям, Рыцари Камня получают Репутацию: Чемпионы Справедливости (+2 от кейтнессцев, 10 очков) и Покровителя: Орден Камня (влиятельная организация, на 9 и меньше, 15 очков).

местоположение секретно, сомнителен даже тот факт, что это здание построено из дуба.

Каррик абсолютно лоялен королю Коналлу, несмотря на его молодость. Также Каррик — одно из самых богатых и населенных владений во всем королевстве. Соседние лордства — Фордхэм, Дирвуд и Тацит также верны Короне. Барон Денералл Мершелл, однако, практически в открытую объявил себя врагом Коналла.

Мершелл

Баронство Мершелл является самым северным владением Кейтнесса, граничит с Карриком на востоке и на юге, Тацитом на западе и Зараком на севере. Это холодная, холмистая местность, плотно заселенная и очень хорошо освоенная. На бескрайних полях баронства произрастает зерно, а его леса богаты хорошей древесиной и дичью. Помимо этого, в предгорьях на границе с Зараком обнаружены залежи железной и серебряной руды.

Несмотря на исторически хорошие отношения с Карриком и королями Кейтнесса, барон Денералл Мершелл обозначил свою оппозицию Коналлу довольно ясно, создав напряженность в отношениях между соседними Карриком и Тацитом, которые поддерживают молодого короля. Когда прежде процветавшая торговля с дварфами на севере завяла благодаря альянсу между губернатором дварфов, Федором Айронхьюзом, и бароном Элоаром Тацитом, Мершелл ответил нападением на пограничные деревни Тацита и Каррика, компенсируя торговые убытки трофеями войны. А прошлым летом Мершелл пошел на Тацит войной; лишь неожиданное подкрепление в виде рыцарей Камня короля Коналла стоила Денераллу победы. Если бы у Коналла больше не было неотложных дел в королевстве, его армии уже маршировали бы в Мершелл. Денераллу это прекрасно известно и он рассчитывает ударить первым; сейчас он выжидает удачный момент.

Центральные владения

Дархэм

Дархэм — самое славное владение в Кейтнессе. Легендарный лорд Передур Победитель Орков получил свою славу, отбив натиск огромной орды орков в 1926 году. Более пятидесяти лет он наслаждался репутацией отважного человека и сильного военачальника, великой настолько, что даже могучий Мегалос предпочел совершать вторжения в Кейтнесс через соседний Фордхэм. Земля Дархэма плодородна, и во времена мира город Дархэм хорошо зарабатывает за счет торговли, проходящей по реке Конн.

Но прошлой зимой, в возрасте 81 года лорд Передур отбыл в последний путь. После его смерти 18ти летняя праправнучка и единственный наследник, леди Бронвин, возглавила владение. Передур верно служил своему королю несколько десятилетий, и лишь безвременная смерть отца Коналла, короля Морилла, помешала ему даровать Дархэму статус баронства. Когда Коналл взошел на трон, он поклялся исправить несправедливость, но Передур скончался до того, как юный король получил право на подобные действия. Теперь некоторые говорят, что владение должно вернуться Короне, поскольку наследником мужского пола не осталось. Люди Дархэма недовольны тем, что их лорд умер без подобающих почестей, и решение Коналла немедленно присвоить титул баронессы ничем пока не проявившей себя Бронвин лишь ухудшило положение. Сегодня Дархэм все еще лоялен Коналлу, но недовольство уже бурлит. Если Коналл не будет действовать быстро и не найдет способ унять уязвленную гордость Дархэма, он рискует потерять ценного союзника.

Фотий

Архиепископство Фотийское — практически само по себе небольшое королевство. Его земли подчиняются лишь Церковному закону; законы Короны

Король Коналл VI

Возраст 20; Рост 5`11``; Вес 165 фунтов. Светлые волосы, карие глаза.

ST 12; DX 11; IQ 12; HT 10.

Преимущества: Представитель силовых структур (15 очков); Статус 7; Богатство (Жутко Богатый); Харизма +2; Внешность (Привлекательный); Интуиция; Грамотный.

Недостатки: Служба (-5 очков); Чувство Долга (Народ Кейтнесса).

Умения: Палаш-12; Щит-12; Верховая езда-13; Копье-11; Хорошие манеры-12; Дипломатия-13; Лидерство-13; Стратегия-12; Тактика-10; Бард-12; Политика-12.

Коналл постепенно становится мудрым и харизматичным королем. Хотя его по-прежнему не признает часть дворянства, Коналл постепенно завоевывает их уважение, если не дружбу. Однако, недавняя смерть лорда Передура стала сильным ударом для молодого короля и одновременно сильным козырем для его противников.

Барон Денералл Мершелл

Возраст 51; Рост 5`11``; Вес 180 фунтов. Седеющие каштановые волосы и усы, карие глаза.

ST 11; DX 11; IQ 13; HT 10.

Преимущества: Представитель силовых структур (15 очков); Статус 5; Богатство (Жутко Богатый); Харизма +1.

Недостатки: Служба (-5 очков); Алчность; Мания Величия.

Умения: Палаш-11; Щит-12; Верховая Езда-12; Политика-13; Тактика-13; Стратегия-15; Заговаривание Зубов-14.

Невзирая на недавние неудачи, Денералл всерьез претендует на то, чтобы стать королем через пару-тройку лет. Он открыто не признает право Коналла на трон и атакует союзные Каррику земли, с которыми граничит его баронство. Теперь, когда Коналл лишился поддержки Передура, армии барона вскоре вполне могут выступить в поход.

Леди Бронвин Дархэм

Возраст 18; Рост 5`5``; Вес 115 фунтов. Светлые волосы, голубые глаза.

ST 10; DX 12; IQ 11; HT 10.

Преимущества: Представитель силовых структур (15 очков); Статус 4; Богатство (Жутко Богатый); Обоюдорукость; Внешность (Прекрасная).

Недостатки: Служба (-5 очков); Чувство Долга (Дархэм и народ Дархэма); Самоуверенность; Упрямство.

Умения: Короткий меч-14; Щит-13; Бег-9; Лук-12; Верховая езда-12; Лидерство-11; Хорошие манеры-11; Тактика-9; Стратегия-9.

Бронвин, внучка Передура, любима своим народом. Когда-нибудь она станет отличной баронессой, но пока она все еще слишком молода. Она разделяет недовольство своего народа относительно своего титула, полученного не за заслуги, а лишь как бы в память о почившем Передуре. Но и к мятежным лордам она присоединятся пока не намерена.

здесь значат очень мало. Эта богатая, лесистая земля находится под прямым управлением лично архиепископа Григория. Народ Фотия — процветающие и обеспеченные люди. В отличие от своих соседей, фотийцы платят лишь один налог — церковную десятину, поскольку Церковь же и является их феодалом, а Григорий — щедрый человек. Фотий — самый впечатляющий город Кейтнесса. Здесь возвышается величественный собор Воздержанности, построенный в годы независимости Церкви Кейтнесса. Собор служил точкой сбора войск во время отражения нескольких вторжений Мегалоса. Рядом с собором расположен один из всего двух Госпиталей Ордена Св. Алисии (другой расположен в Кальдере, столице Кардиэля). Сестры-алиситки известны своими умениями во врачебном искусстве — внутри этих стен они воистину сотворили немало чудес.

Прямо на север от города стоит Крепость Св. Георгия. Это твердыня Ордена Св. Георгия Драконоборца, единственного в Кейтнессе рыцарского религиозного ордена. Они заняты в основном местными делами — т.е. делами Кейтнесса; они не являются крестоносным орденом, как храмовники или госпитальеры. Основанный примерно в одно время с Орденом Камня, орден Св. Георгия находится с ним в бесконечном дружеском противостоянии.

Стерлинг

Стерлинг расположен к западу от большого дикого леса в центральном Кейтнессе. Вдали от суховеев Великой Пустыни и отделенные от опасности вторжений Мегалоса непроходимыми лесами и стратегическим гением своего лорда, Брюса, Стерлинг — мирное и процветающее место.

Стерлинг более всего славится своим пивом и виски. «Золотой Стерлинг», который варят только из местного хмеля и ячменя, широко известен как лучшее пиво Кейтнесса и западного Мегалоса. Лишь немногим менее популярный «Серебряный Стерлинг», кристальной чистоты виски гонят тоже здесь. И тот, и другой напиток с соответствующей наценкой поставляется и в Кардиэль, а слава о них достигла даже исламских стран, где употребление алкоголя вовсе является преступлением.

Лес к востоку от Стерлинга является домом для большой общины эльфов. С людьми Стерлинга они, относительно говоря, в прекрасных отношениях, иногда даже случаются браки. Эльфы, однако, ревниво защищают свои территории и не признают над собой власти короля. Фактически, тот, кто незваным придет в этот лес, скорее всего, будет встречен стрелой в спину! Местные прекрасно об этом осведомлены и избегают конфликтов, чего не скажешь о приезжих.

Запад

Уоллас, Ферье и Блайт

Эти три лордства расположены на западной границе Кейтнесса — Уоллас на севере, Блайт далеко на юге, Ферье — на полпути между ними. Расположены они на самой границе с Великой Пустыней, и фермерам и пастухам приходится постоянно бороться с засухой. Вдобавок нужно защищаться от набегов варварских племен, приходящих из пустыни — в особенности от людей-ящеров!

И барон Наббик Ферье, и леди Тиани Блайт недолюбливают молодого короля Коналла. И без того измученные постоянной борьбой за выживание, они считают налог в пользу Короны необоснованным. Леди Тиани вдобавок таит злобу еще против отца Коналла, Морилла, за то, что тот в свое время отказался предоставить ее владению статус баронства.

Уоллас, с другой стороны, располагает большим количеством воды и расположен ближе к Каррику. Его лорд, Вильям, был верен королю Мориллу, но сейчас он выжидает, желая посмотреть, кто вырастет из Коналла, прежде чем поддержать его полностью. Не так давно в Уоллас стали приходить люди-беженцы… с запада. Полумертвые от жажды, они приходят из пустошей, говоря

Орден Святого Георгия Драконоборца

«Драконы» - небольшой монашеский рыцарский орден со штаб-квартирой в Плотии, неофициально подчиняющийся архиепископу Кейтнесскому. Члены этого ордена – настолько же монахи, насколько святые рыцари, поэтому все они следуют уставу бенедиктинцев. Их организация похожа на организацию госпитальеров, да и приносят они схожие обеты, но они не имеют столь сильного предубеждения насчет магии, как госпитальеры. В ордене не состоит ни один не-человек, но до сих пор ни один из не-людей и не пытался вступить в Орден. Женщинам ход в Орден заказан.

Орден Св. Георгия был основан сэром Галеном Дрэгонсбэйном – другом как Коналла I, так и тогдашнего архиепископа Константина – собственноручно убившего двух драконов еще во времена становления Кейтнесса (третий дракон достал уже самого Галена, но это случилось много лет спустя после основания им Ордена). В 1829 сэр Гален принес монашеские обеты, основал орден и заложил его штаб-квартиру.

У всех рыцарей Св. Дракона есть следующие:

Преимущества: Грамотность; Духовный Сан; Репутация: Защитник Веры (+1 от всех христиан Кейтнесса); Покровитель: Орден Св. Георгия (довольно влиятельная организация, на 9 и меньше).

Недостатки: Обеты Безбрачия, Бедности и Смирения; Рыцарский Кодекс Чести.

Умения: Теология (на уровне IQ); Латынь (IQ-1); Палаш; Щит; Верховая езда.

что бегут из замка Дефиан, что за Великой Пустыней, который, по их словам, атакован ордами орков. Лордство немедленно наполнилось слухами о том, что орки возвращаются, каким-то образом прослышав о смерти Передура.

Южные земли

Дентон

Это баронство контролирует плодородные земли и пастбища, а также имеет доступ к обширным лесам, причем все они активно используются и управляются. Тем более удивительно для путешественников видеть здесь столь бедных и угрюмых жителей. Причина — как расскажут вам жители соседних лордств — барон Кэббл Дентон.

Кэббл широко известен как неприятный, расчетливый человек, заинтересованный лишь в увеличении собственного богатства за счет других. Ходит даже шутка о том, что настоящий отец Кэббла — странствующий мегаланский купец, передавший столь характерные мегаланские черты своему внебрачному отпрыску. Все дело в бесконечных попытках Кэббла прибрать к рукам Саймонтон. Он пробовал угрозы, интриги и открытые боевые действия — все они оказались неудачными.

Саймонтон

Саймонтон — последний пункт западного торгового пути, проходящего по реке Смоук. Лорд Вальтон имеет солидный куш, предоставляя услуги извозчиков, транспортирующих товары от реки в Блайт, Харквуд, Ферье и обратно. Саймонтон испытывает недостаток плодородных земель, а сам город является оживленным речным портом.

Саймонтон также поддерживает единственный на весь южный Кейтнесс постоянный рынок под открытым небом. Вдобавок ко всем обычным сельскохозяйственным продуктам, здесь легко можно найти дварфийское оружие, инструменты и украшения, эльфийские шелка, меха и изделия из дерева, а также слоновую кость, эбонит, драгоценные камни и специи мегаланских купцов. Саймонтонский рынок — единственное место на юге Кейтнесса, где никто не удивляется, увидев гоблина — этот зеленый народец активно торгует по всему Смоуку.

АЛЬ-ХАЗ

Аль-Хаз — величайшая из всех исламских наций и видит себя принципиальным врагом Мегалоса. Также они считаются сердцем ортодоксального ислама. Муллы аль-Хаза учат, что когда-нибудь правоверные покорят мир и обратят его в шиитский ислам... но чуть позже, не сейчас.

Аль-Хаз граничит с Великим Лесом и аль-Вазифом на севере, с Кардиэлем на востоке, с юга его омывают волны океана. Аль-Хаз и аль-Вазиф — союзники, но они не сводят друг с друга настороженного взгляда. Между аль-Хазом и Кардиэлем отношения довольно дружественны. Точное местоположение западной границы аль-Хаза является государственной тайной; чужеземцам не позволено заходить за линию, за которой начинаются горы, называемые Престолом Всевышнего. Известно, что где-то в этих горах укрыт священный город Геб-аль-Дин, а купцы-хази ведут торговлю с каким-то местом, расположенным за горами на юго-востоке.

История

Аль-Хаз был центром ислама с самых первых дней Погибельной Бури, так как именно сюда попало наибольшее количество мулл и ученых, принесенных с Земли. Именно здесь были выстроены первые города Правоверных Ирта, Гебель-аль-Хикман и аль-Абра. Затем, в 1160, Аллах открыл своим верным священный камень в Великой Долине глубоко в горах; именно на этом месте встал Геб-аль-Дин, священный город мусульман Ирта.

Лорд Брюс Стерлинг

Возраст 47; Рост 5`11``; Вес 170 фунтов. Каштановые волосы, карие глаза.

ST 13; DX 12; IQ 13; HT 11.

Преимущества: Представитель силовых структур (15 очков); Статус 4; Богатство (Жутко Богатый).

Недостатки: Служба (-5 очков); Чувство Долга (к друзьям).

Умения: Палаш-14; Щит-12; Верховая езда-13; Копье-12; Администрирование-12; Стратегия-16; Тактика-14; Лидерство-14.

Великолепный стратег, лорд Брюс помог организовать армию Кейтнесса для отражения вторжения Мегалоса в Фордхэм в 1982. Будучи по натуре одиночкой, Брюс, тем не менее, крайне предан своим друзьям и союзникам. Он отчетливо видит нужду Кейтнесса в сильном короле, и определенно не желает видеть на троне Денералла. Но если Коналл не поспешит, Брюс может решить, что стоит сесть на трон самому... а он – один из немногих, кто действительно на это способен.

Магия в Кейтнессе

Волшебники, как правило, избегают Кейтнесса как чумы. Вдобавок к тому, что рядом Орочьи Земли, так еще и уровень насыщенности маной ниже всех разумных пределов. Те же, кто остаются, как правило, и умелы и могущественны.

Средний маг из Кейтнесса также лучше экипирован (магические предметы должны быть гораздо более мощными, чтобы работать в условиях недостатка маны), чем его коллеги из других стран. Плюс к этому, у него есть значительное преимущество против неместных магов – ему не нужно привыкать к пониженному уровню маны!

Так что кейтнесские маги предпочитают селиться неподалеку от крупных городов или вовсе покидать страну. Даже кейтнесская деревенская ведьма может оказаться опасным оппонентом, стоит ей попасть в область с нормальным уровнем насыщенности маной.

Эти города процветали, хотя большая часть населения жила и не в них. Большая часть кочевала по бескрайним степям, вслед за своими стадами, под предводительством племенных князей – шейхов. Так было до мегаланского вторжения в первой половине XV века, которое объединило разрозненные племена в единую нацию.

В 1442 году муллы аль-Хаза вызвали всех шейхов в Гебель-аль-Хикман. Северные племена к тому времени уже бились не на жизнь, а на смерть с крестоносцами, и, чтобы выстоять, им требовалась организованная поддержка. Южные муллы, в основном шииты, говорили в пользу единого царства ислама, с централизованной властью, способной вести войну с крестоносным войском. Естественно, они подразумевали шиитское государство, во главе которого должен стоять Султан в качестве правителя всех мусульман и защитника ислама против врагов веры.

Многие шейхи воспротивились планам мулл. Они выступали за независимость племен, партизанские рейды в тыл неверных и, может быть, временный оборонный альянс. Но аргументы мулл и правителей городов, часто подкрепленные религиозной риторикой, имели больший вес. Скоро один из племенных князей, известный как верный сын Пророка, был назван Султаном, Мечом Ислама, Главой Правоверных. Люди аль-Хаза смело отправились на войну. Хотя лично их дома пока были в безопасности, все прекрасно понимали, что если Мегалос не остановить, это станет лишь вопросом времени. Всего два года спустя, тем более неожиданным стал отказ от принятого решения северных племен. Они выбрали собственного лидера, суннитского шейха, и дали ему титул Калифа, правителя новой нации – аль-Вазифа. Год спустя восточные племена сформировали аль-Кард. Разделенные на три различных политических блока, мусульмане все еще дрались с общим врагом рука об руку, хотя внутренние противоречия часто протекали очень напряженно. Скоро эта склока привела к падению аль-Карда перед христианами. Хази чувствовали себя забытыми, использованными и даже преданными братским аль-Вазифом, и скоро научились не доверять им.

По мере того, как войны шли, а поколения менялись, это убеждение только росло. Долг воина аль-Хаза – защищать свой дом против врагов и скверны. Старые пути – лучшие; все посторонние – подозреваемые. Аль-Хаз был в безопасности, аль-Вазиф и Кардиэль в качестве буферных государств защитили от мегаланской угрозы. Так продолжается и по сей день. А мира как не было, так и нет.

Нынешний султан – Мамун аль-Мансур – что означает Победоносный. Фактически, Победоносный никогда не видел войны, а некоторые лорды аль-Хаза вовсе склонны считать его слабаком. Он так и не произвел на свет потомства, хотя и усыновил нескольких молодых дворян; один из них несомненно станет его наследником, возможно не без кровопролития. Тем временем, Мамун правит из своего знаменитого Синего Павильона, окруженный многочисленными поэтами и наложницами. Непосредственно землями управляют визири и великие паши, страна же остается богатой и крепкой в Вере.

География, Флора и Фауна

Доминирующим ландшафтом аль-Хаза являются равнины, гораздо более сухие, чем на севере и востоке, но, тем не менее, плодородные. На западе возвышается Престол Всевышнего, огромный горный хребет, протянувшийся от Великого Леса до самого моря. Вершины этих гор покрыты соснами, елями, пихтами и березой. Подножья этих гор испещрены кедрами и оливковыми рощами. На всей остальной территории страны деревьев нет. Климат аль-Хаза жаркий и сухой, особенно по сравнению с остальными странами. Тем не менее, Престол Всевышнего задерживает достаточно морского влажного воздуха, чтобы обеспечить достаточное количество осадков, а река Альхаллахан орошает центральные равнины. Единственная настоящая пустыня расположена на

Лорд Вильям Уоллас

Возраст 39; Рост 5`8``; Вес 200 фунтов. Песочного цвета волосы, карие глаза.

ST 12; DX 11; IQ 12; HT 11.

Преимущества: Представитель силовых структур (15 очков); Статус 4; Богатство (Богатый).

Недостатки: Служба (-5 очков); Обжорство; Полнота.

Умения: Палаш-13; Щит-15; Верховая езда-10; Хорошие манеры-13; Дипломатия-13; Стратегия-12; Тактика-14.

Вильям на первый взгляд кажется дураком, но на самом деле он отличный пеший воин и отличный стратег. Также известный своим тактом и дипломатичностью, Вильям вряд ли кому уступит и в искусстве добиваться своего словами. К своим подданным он относится как к собственным детям. Вильям был верен королю Мориллу потому, что уважал его; уважение Вильяма к юному Коналлу пока лишь растет. Маловероятно, что Уоллас выступит против Короны, если разгорится гражданская война.

Барон Кэббл Дентон

Возраст 45; Рост 5`9``; Вес 175 фунтов. Черные волосы и борода, карие глаза.

ST 13; DX 12; IQ 12; HT 11.

Преимущества: Представитель силовых структур (15 очков); Статус 5; Богатство (Очень Богатый).

Недостатки: Служба (-5 очков); Алчность; Вспыльчивость.

Умения: Палаш-12; Щит-9; Верховая езда-11; Дипломатия-10; Право-12; Администрирование-12; Заговаривание зубов-14.

Кэббл – неприятный правитель и собственные подданные не особо любят его. Как ни странно, при этом он любящий отец и хороший, хотя и строгий управленец. Кэббл не желает видеть на троне Коналла и будет строить заговоры, плести интриги и даже пойдет на убийство, чтобы ослабить Каррик.

Лорд Вальтон Саймонтон

Возраст 42; Рост 6`2``; Вес 185 фунтов. Каштановые волосы, карие глаза.

ST 13; DX 12; IQ 11; HT 12.

Преимущества: Представитель силовых структур (15 очков); Статус 4; Богатство (Очень Богатый); Боевые Рефлексы.

Недостатки: Служба (-5 очков); Импульсивность.

Умения: Палаш-13; Щит-15; Верховая езда-12; Копье-13; Нож-16; Быстрое выхватывание (Нож)-15; Лидерство-12; Тактика-13; Стратегия-11.

Лорд Вальтон сообразителен, бестактен и нетерпелив. Его жажда сражений не знает себе равных. Будучи преданным своим друзьям, он может стать злейшим врагом, которого редко мучают угрызения совести. Между Вальтоном и Кэбблом существует сильнейшая вражда. И, хотя у Вальтона нет желания оказаться в королевской сфере влияния, он не выступит против Короны, если только Коналл не превратится в тирана.

северо-западе, где холмы настолько каменисты, а почва настолько суха, что никто, кроме беглых преступников и бандитов там не живет. Великая Долина и горные вершины зимой покрывает снег, но даже с самых высоких из гор снег сходит уже к концу весны.

На центральных равнинах возделывают бескрайние поля пшеницы и кукурузы, но небольшие клочки северных и восточных равнин не вспахиваются. Здесь — вотчина хардингов, антилоп, диких быков, страйдеров, степных волков, львов и шакалов. Здесь изредка можно встретить даже слонов и бизонов. Эта крупная дичь находится под защитой — охотится на нее имеет право лишь султан и его паши. Но на эту же «дичь» любят поохотится и драконы, прилетающие с южных гор; этот факт крайне расстраивает султана.

Свиней, поскольку их мясо запрещено употреблять в пищу, не разводят. Остальные домашние животные в порядке вещей, особенно хардинги; кошки очень любимы.

Дикие степи также являются домом для множества кочевых племен. Эти люди все еще следуют путям предков, перегоняя свои стада с одного водопоя на другой. Их любимые занятия — охота и набеги, а подчиняются они лишь своим шейхам. Эти шейхи — вассалы пашей, но их не трогают, пока племена совершают набеги только друг на друга.

Весь аль-Хаз равномерно насыщен маной на среднем уровне.

Общество

Высшая власть, и политическая, и религиозная, в аль-Хазе принадлежит султану, наследственному монарху. Однако, султану советуют — многие говорят, что и контролируют — его визири. Эти могущественные дворяне, муллы или ученые помогают султану в принятии решений, или делают за него работу, о которую султан не желает марать свои руки. Таким образом, если султан слаб (как тот же Мансур), большая часть власти в аль-Хазе находится в руках визирей.

Технически, все дворяне аль-Хаза, паши — назначенные управляющие — держат свой пост благодаря умениям, а не по праву рождения. Однако, управление многими имениями было даровано семьям, так что и власть над ними переходит по наследству. В иных имениях после смерти паши переход власти к сыну должен быть одобрен султаном, который легко может передать эту власть другому человеку. Младшие паши находятся в подчинении у старших, старшинство обозначается количеством конских хвостов на личном знамени каждого паши.

Уровни Статуса следующие:

Султан (Статус 7); Визирь (одновременно на службе султана состоят трое или четверо визирей — Статус 6); Принц (Статус 5); Паша Четырех Хвостов (Статус 5) и вниз до Паши Одного Хвоста (Статус 2); Мэр (Статус 1); и далее как у христиан. Рыцари Ислама имеют Статус 2, как и их христианские «коллеги», но земля им принадлежит крайне редко. Князь племени — шейх, его Статус 1 или 2, в зависимости от размеров и силы племени.

В остальном, правительство работает примерно так же, как в Кейтнессе или Мегалосе, за исключением того, что его представители на всех уровнях — исключительно мужчины. Талантливые молодые люди имеют все шансы получить ответственный пост. На нижних уровнях власти происхождение имеет меньшее значение, нежели способности.

Богатство уважают как знак расположения Аллаха. Богачи ведут комфортную, даже роскошную жизнь за стенами своих домов, во внутренних двориках которых цветут прекрасные сады. В Коране нет ни слова против того, чтобы правоверный мусульманин жил красиво!

На всех уровнях существует предубежденность (-1 на реакцию) против любого немусульманина любой расы, цвета и национальности.

В аль-Хазе существует небольшое количество христианских и еврейских общин, в основном в больших городах. К этим людям относятся более-менее терпимо из-за некоторых общих традиций. Они, как правило, живут под

Исламские Имена

Имена мусульманских государств (не удивительно) арабского происхождения. Эти самые имена, особенно у знатных людей, имеют тенденцию быть довольно длинными.

Первая часть имени – данное при рождении. Наиболее распространенные: Аббаз, Билял, Джафар, Хаким, Хасан, Хаян, Исмаил, Мухаммед, Махмуд, Хаммид, Муса, Низрам, Омар, Халид, Саид, Валид, Якут. Женские: Аиша, Фатима, Хафса, Сагира, Талиба, Умайман, Зобейда.

Некоторые имена имеют библейские эквиваленты: Айюб-Иов, Мариам-Мириам или Мария, Ибрагим-Авраам, Исхах-Исаак, Юсуф-Иосиф.

К арабским именам также часто добавляют эпитеты:

аль-(слово). Обозначает *такой-то*. Например, аль-Мансур означает *победоносный*; аль-Азрад, *разрушитель;* аль-Сафа, *чистый*. Такие эпитеты либо дают друзья (или подданные), либо выбирает сам пользователь. Барды или историки могут опознать человека по одному лишь эпитету, но только если его носитель был действительно почтенным или выдающимся. Простые люди часто получают профессиональные эпитеты – аль-Хаммад, *кузнец*, аль-Саари, *вор*.

аль-(место). В таком контексте это значит *оттуда-то*. Саид аль-Кифн это Саид из Кифна. Аббаз аль-Хаз это Аббаз из аль-Хаза, никто не говорит Аббаз аль-аль-Хаз.

ибн (имя отца). Собственно, Ахмед ибн Гарун это Ахмед, сын Гаруна. *Сын такого-то* в некоторых семьях не понимается буквально, и тот, чей прадед был великим человеком, часто добавляет именно его имя после *ибн*.

абу (имя сына). Человек, старшего сына которого зовут Муса, может добавить *Абу Муса* к своему имени, в знак гордости за него. Часто такие эпитеты следует понимать фигурально. Капитан отряда погонщиков боевых слонов может называть себя *Абу Фиил* – отец слонов.

абд-(слово или имя). Абд- обозначает *слуга или раб*. Абдаллах означает слуга Бога. Абд- может ставится перед любым из Девяноста Девяти Священных Имен, чтобы обозначить своего носителя как верного слугу Бога. Или подчиненный какого-либо знатного человека может таким образом применить его имя; т.е. рыцарь благородного Фараби может звать себя абд Фараби.

Итак, например, полное имя просвещенного правителя аль-Вазифа – калиф Хафса аль-Талиб ибн Исхак аль-Вазиф. Что значит *калиф Хафса Ищущий, сын Исхака, из аль-Вазифа*.

Чаще всего применяются «четверные» имена: имя, данное при рождении, имя отца, имя деда и фамилия. Так что человека вполне могут звать Фарук ибн Фейсал ибн Талиб аль-Хаммад. Хороший способ подобрать имя персонажу – использовать энциклопедию или учебник истории. Словарь арабского языка незаменим в качестве источника эпитетов – подойдет практически любое существительное.

защитой местного паши, и за это платят дополнительный налог. Такая община, потерявшая защиту, огребает крупных неприятностей. Двести лет назад таких анклавов в аль-Хазе было гораздо больше, чем сегодня; обещание свободы совести в Кардиэле многих увело на восток.

Не-люди

В центральном аль-Хазе практически нет не-людей. Ни Дварфов в Престоле Всевышнего, ни эльфов в центральных степях не увидишь.

Однако в огромных прибрежных городах живут и работают купцы-хоббиты и несколько семей кузнезов-дварфов. Никакого предубеждения к не-людям, принявшим ислам, не испытывают.

На восточных равнинах живет племя цивилизованных людей-ящеров, ведущих свое происхождение от беглых мегаланских рабов. Они еще более замкнуты и нетерпимы, чем все прочие обитатели этих мест, и считают, что с кем угодно не из племени дел вести просто нет смысла. К своим соседям-мусульманам они относятся не лучше, чем другие племена относятся к чужакам.

Магия

Магическое искусство в аль-Хазе скорее подавляется, нежели поощряется, а сама магия в глухих его районах и вовсе неизвестна во многих глухих уголках. Она считается безусловным злом многими муллами и учителями из числа фундаменталистов. В других областях более умеренные муллы разрешают использование магии лишь с их позволения, и то лишь для защиты Веры или только целебную магию — и даже в этом случае под непосредственным наблюдением.

Султан сопротивляется давлению со стороны мулл и не объявляет магию вне закона, осознавая масштаб того преимущества, что получат северные враги аль-Хаза. Как результат — несколько фанатичных организаций, во главе с баликитами, взяли этот вопрос в свои руки

Военное Дело

Большей частью аль-Хаз находится в мире — по крайней мере, на поверхности. В реальности имеет место быть противостояние с суннитами на севере, недоверие к христианам на востоке, бандиты и фанатики-баликиты в северо-западной пустыне и члены культа Ассасинов во всех крупных городах. Некоторые прибрежные острова являются пиратскими логовами, но они слишком малочисленны и осторожны, и к тому же чаще только базируются в аль-Хазе, грабя всех прочих, чем наоборот. Таким образом, несмотря на долгие годы мира, аль-Хаз способен собрать под знамена внушительную армию, часть которой уже видела на своем веку не одну битву.

Следуя обычаю, буквально каждый солдат аль-Хаза — верховой. Каждый паша содержит войско — в основном конную пехоту с поддержкой полноценной кавалерии — для поддержания спокойствия. Любой и всякий из этого войска обязан подчинятся приказам султана. Все взрослые мужчины из кочевых племен тренируют свои боевые навыки с самого детства, они практически рождаются в седле. Тем не менее, количество воинов в армии султан даже близко не равно той тьме солдат, что противостояла крестоносному войску. При начале полномасштабных боевых действий аль-Хазу придется обращаться к услугам наемников.

Закон

В аль-Хазе кодекс Шариата соблюдается беспрекословно; его законы более строги, а его наказания более жестоки, чем в любой другой цивилизованной нации. Все дела рассматриваются в судах под председательством кади или муллы. Суд Султана — высшая инстанция, его решение — окончательное решение в любом деле, на которое он соблаговолит обратить внимание.

Приключения в аль-Хазе

Мученики. Добрый христианский рыцарь из Кейтнесса или Мегалоса, или святой человек с гордостью будут нести крест на щите или одежде. Проблема в том, что в аль-Хазе это незаконно. А *женщина*-рыцарь из Кейтнесса вдобавок должна будет не только спрятать герб, но и надеть чадру и молчать, пока с ней не заговорят. Существует еще множество строгих религиозных законов, которые чужеземец может нарушить, сам того не ведая.

Бутлегеры. Тайно ввозить или вывозить алкоголь из аль-Хаза, а то и вовсе производить и продавать его на территории страны – верный способ поиметь неприятностей. Будучи пойманным, следует ожидать в лучшем случае побивания палками. Однако, на юге множество жаждущих, и из них лишь немногие – не-мусульмане.

Пленники. Логичное следствие из первых двух... освобождение товарищей из тюрьмы или рабства. Помните, однако, что заключение длится лишь до ближайшего Святого Дня, за ним обычно следует жестокое наказание.

Священный Город. Неверные *ни при каких обстоятельствах* не могут войти в Священный Город; *даже взгляд* на него карается ослеплением. Не всех, однако же, это останавливает. Помните, что если персонаж не-мусульманин проник в Геб-аль-Дин, и начал этим хвастать, он или она вполне могут ожидать в гости ассасинов!

Принц-нищий. Замотанный в тряпье попрошайка на рыночной площади называет себя благородным. Возможно, он скрывается от врагов; возможно, его уже настигли и оставили его (ослепленного или искалеченного?) побираться на улице. Он просит игроков о помощи.

Кади, профессиональные судьи, очень высоко уважаемые люди (Статус 4), абсолютно неподкупны. Так что, несмотря на строгость законов, толкуются они по крайней мере честно.

Наказание обычно состоит из нанесения увечий или побоев, с мучительной казнью в экстремальных случаях или при повторных приводах. Пытка является инструментом, с помощью которого виновный должен осознать свою неправоту, а остальные — получить предупреждение. Таким образом, все происходит на публике, в очень обыденном виде, обычно по пятницам или Святым Дням. Святые Дни случаются примерно раз в месяц.

Действия, считающиеся незаконными в аль-Хазе включают:

Алкоголь: хранение или употребление алкоголя наказывается палками, продажа — увечьем. Публичное пьянство, естественно, не встречается.

Поклонение другим богам: человек имеет право принадлежать к иной вере, но проповедование этой веры, открытое ношение символов веры или массовые моления группами более чем по 10 человек запрещены. (Некоторые паши делают послабление в последнем пункте для законопослушных общин христиан и евреев.) В качестве наказания обычно конфискуют имущество, при повторных приводах обеспечено рабство или смерть.

Демонстрация непристойности: суда входит любое поведение женщины, не устраивающее консервативного муллу. Появление без паранджи на публике; демонстрация обнаженных рук или ног; публичная демонстрация страсти; критика мужчины, занимающего любой пост — все эти вещи в группе риска. Иностранки или не-мусульманки при этом — не исключение. Обычное наказание — палки — удары наносятся жертве, укрытой покрывалом, дабы не нарушить пристойности.

Рабство в аль-Хазе — обычное дело. Согласно Шариату, однако, порабощение мусульман строго запрещено; раб, принявший ислам и чьи побуждения найдены муллой истинными и чистыми, должен быть освобожден в течение месяца. Держать в рабстве христиан, язычников и прочих неверных считается абсолютно приемлемым.

Побережье

Южные берега аль-Хаза представляют собой горячие песчаные пляжи с вкраплениями живописных рыбацких деревушек и попирающих небо городских шпилей, возвышающихся над бурлящими жизнью гаванями. Климат здесь по меньшей мере теплый, а летом и вовсе жаркий. Местные мальчишки ныряют за жемчугом во время отливов. Рыбацкие лодки следуют за дельфинами в поисках косяков тунца и креветок. Купеческие корабли из северных стран держатся берега, вглядываясь в горизонт в поисках пиратов.

Аль-Абра

Аль-Абра — крупнейший город и самый большой порт аль-Хаза. Расположен он в устье реки Альхаллахан, по которой курсируют бесчисленные баржи, доставляющие товары из плодородных центральных равнин к морю. Купцы из многих стран приезжают сюда, чтобы купить отличную мозаичную плитку, изделия из стекла, посуду и ткани ремесленников-хази.

Самый популярный и дорогой товар, однако не продается и не покупается публично — речь о гашише. Также известный как хемп, наркотик абсолютно противозаконен в аль-Хазе; наказание за выращивание, продажу или употребление положено такое же, как за алкоголь. Но поскольку растение, из которого делают хемп, в северных широтах произрастает не очень хорошо, в аль-Абре существует значительный черный рынок по его продаже. Из-за связанного с гашишем сурового наказания, наркотик сначала вывозят контрабандой за границу местные банды, а затем продают его непосредственно с борта на борт. Чаще всего для этой цели используются иностранные

За Престолом Всевышнего.

Вся юго-западная часть континента отгорожена целым рядом естественных преград, начиная с Маэльстрома у берегов аль-Хаза, и далее на север: горы Престола Всевышнего, Великая Пустыня, льдистые пики Зарака и суровые пустоши Орочьих Земель. Приветливых мест среди них нет; практически каждое из них населено народом, также не славящимся гостеприимством! Естественно, что некоторые приключенцы сочтут это вызовом.

Местоположение действительной юго-западной границы аль-Хаза является государственной тайной, как и то, что лежит за нею. Некоторые купцы знают, что там можно неплохо поторговать. Редкие караваны из Кейтнесса, или корабли из Кардиэля проходили-таки все преграды и встречали там независимые мусульманские кочевые племена. Эти «сыны равнин» подчиняются лишь собственным шейхам, а не пашам аль-Хаза. Они с удовольствием продают слоновую кость, драгоценные камни, чудесное стекло и огромные слитки сырой меди – но вглубь своих земель чужестранцев они не пускают. Они рассказывают о *джиннах* – правителях тех земель. По их рассказам вполне можно сделать вывод, что эти джинны – никто иные, как реальные демоны!

Наиболее знающие маги и купцы знают, что немногим все же удалось пройти мимо бдительных кочевников и достичь земель джиннов (еще меньше их после этого смогло вернуться). Они и рассказали, что джинны – на самом деле могущественные люди-маги, живущие в собственных башнях в небольших зонах с высоким уровнем маны. Джинны исповедуют ислам и практически постоянно воюют друг с другом. Кочевники служат им буфером и порой наемниками. Больше практически ничего не известно; источник меди, например, остается загадкой.

Маэльстром

Маэльстром это перманентная буря-водоворот у берегов аль-Хаза. Его местоположение меняется, он сужается и расширяется и иногда достигает берегов аль-Хаза или Кольцевых Островов.

Маэльстром делает морской путь в обход гор Престола практически невозможным. Путь через Маэльстром занимает четыре дня; раз в день чек на Мореходство с -6. Верное предсказание местоположения Маэльстрома при помощи магии, Метеорологии (тоже с -6), или Чувства Погоды позволит капитану управиться за три дня.

Проваленный чек означает, что корабль поврежден, два провала, или один критический, отправляют корабль на дно. Получив повреждения на второй или на третий день, капитан должен решить, продолжать ли путь в надежде, что по ту сторону найдется способ починить корабль, или повернуть назад. Естественно, что на обратном пути необходимо прокидывать те же самые чеки. Тем временем, военные галеры аль-Хаза, не говоря уж о пиратах Кольцевых Островов, всегда вглядываются в горизонт, поджидая побитый штормом корабль...

купеческие суда, так как их таможенники будут обыскивать с наименьшей вероятностью.

Не так давно противостояние между двумя бандами, занимающимися торговлей гашишем стало кровавым. Искалеченные и расчлененные трупы стали появляться на улицах все чаще. А всего несколько дней назад, кади, который приговорил одного из членов банд к мучительной смерти в прошлый Священный День, пробили горло стрелой, когда он выходил из мечети после пятничной молитвы. Паша Четырех Хвостов Абдул-Азиз ибн Ахмад поклялся остановить беззаконие и вернуть покой улицам города. Горожане отнеслись к этому довольно скептично.

Аль-Абияд

Аль-Абияд расположен в бухте неподалеку от подножия Престола Всевышнего. Этот маленький городок живет за счет выращивания пшеницы, хардингов и коров и торговли всем этим с юго-восточными землями. Прямо на западе от города расположены Врата Аллаха, перевал через Престол Всевышнего, ведущий в земли джиннов. Величественный замок Паши Трех Хвостов Мадави аль-Хасуна стоит запирает Врата, и его стража не пропускает никого, за исключением нескольких самых доверенных купцов.

Кораблестроение и ремонт также являются важной отраслью в аль-Абияде; древесину в достатке можно найти на окрестных холмах. Корабли, получившие повреждения в Маэльстроме, часто останавливаются здесь, чтобы залатать пробоины и починить оснастку, несмотря на поистине заоблачные цены. Многие корабли разбиваются о подводные скалы, что находятся к юго-западу от города. Так что обследование берегов в поисках остатков крушений обеспечивает доход многим бедным семьям.

Люди, посещающие аль-Абияд, могут встретить местную знаменитость — Сумасшедшего Галиба. Около четырнадцати лет назад Галиба, тогда человека среднего возраста, нашли полумертвого на берегу. Между приступами лихорадки, срываясь на неразборчивое бормотание, он смог объяснить людям, что он был на корабле, который погиб, пытаясь пройти Маэльстром. Крестьяне, нашедшие его, в принципе, уже догадались об этом и сами — в их местах подобное было отнюдь не редкостью. Галиб добавил, однако, что они к тому времени плыли обратно, возвращаясь из страны джиннов, где прожили около двадцати лет. Все решили, что бедняга Галиб попросту рехнулся от жажды и страха, которые он пережил, а его историю сбросили со счетов. К несчастью, к Галибу так и не вернулся здравый рассудок. Сегодня это глубокий старик далеко за 70, который так и сидит на своем излюбленном местечке на рыночной площади, прося подаяния и бормоча себе под нос. Он с радостью рассказывает всем желающим свою историю и дает указания, как вернуть утраченное вместе с его кораблем великое сокровище, покоящееся теперь на дне моря.

Горы

Горный хребет, известный как Престол Всевышнего, протянулся вдоль всего аль-Хаза, от Великого Леса и пустошей на севере до океана и Маэльстрома на юге. Угнездившиеся в долинах между его склонов, здесь стоят величайшие города аль-Хаза, Гебель аль-Хикман и Геб-аль-Дин, как, впрочем, и крепость культа ассасинов и сердце движения баликитов. Простые люди живут здесь разведением овец и коз, охотой и земледелием на каменистой почве предгорий.

Гебель аль-Хикман

Гебель аль-Хикман — столица аль-Хаза. Именно здесь султан Мамун аль-Мансур проводит время в своем дворце, известном как Синий Павильон, окруженный визирями и наложницами. Здесь также находится важный перевалочный пункт для паломников, направляющихся в Геб-аль-Дин. Стража

Балик Абдаллах аль-Фируз, Шиитский Мулла

Возраст 48; Рост 5`11``; Вес 130 фунтов. Седые волосы, длинная борода, черные пронзительные глаза.

ST 10; DX 11; IQ 13; HT 11.

Преимущества: Харизма 3; Голос; Духовный Сан; Абсолютная Память (уровень 1).

Недостатки: Фанатик (шиитский ислам); Заблуждение (сильное, все маги – зло); Религиозная Нетерпимость; Самоуверенность; Мания Величия.

Умения: Бард-16; Лидерство-12; Теология-14; История-10; Администрирование-13.

Балик – основатель секты баликитов, революционного ордена фанатиков-шиитов, проповедующих, что магия по сути своей является абсолютным злом, мерзостью, противной Богу. Балик твердо верит в это. Эта абсолютная уверенность, смешанная с исключительной харизмой и даром убеждения, заставляет и других идти за ним.

Он превратил свою паству в эффективных исполнителей его желания – очищения ислама от скверны.

Раджид аль-Гариан

Возраст 32; Рост 5`8``; Вес 120 фунтов. Черные волосы, карие глаза, жилистое телосложение.

ST 11; DX 14; IQ 10; HT 12.

Преимущества: Боевые Рефлексы; Высокий Болевой Порог; Интуиция.

Недостатки: Фанатик (Баликиты); Религиозная Нетерпимость.

Умения: Верховая езда-12; Акробатика-12; Нож-16; Быстрое Выхватывание (Нож)-15; Тактика-11; Яды-10; Слежка-14; Скрытность-15; Обучение-12; Прятанье-12; Камуфляж-13.

Аль-Гариан – военачальник баликитов. Именно он является тем, что превращает горстку фанатиков в опасную силу. Он целиком и полностью верен Балику, и пожертвует своей жизнью за него без малейшего раздумья. Аль-Гариан следит за подготовкой каждой атаки, и именно он лично создал систему обороны крепости баликитов в Фирузе. Он очень редко выезжает оттуда.

опрашивает любого, желающего войти в город, и заворачивает неверующих. И стража султана, и рыцари Полумесяца присматриваются к гостям очень плотно.

Будучи постоянной резиденцией султана, Гебель аль-Хикман частенько наблюдает роскошнейшие мероприятия, невиданные нигде более в аль-Хазе. Среди них — грандиозные матчи по поло, финансируемые султаном и членами его двора. Для этой цели содержится даже особое поле, окруженное сиденьями и помостами для зрителей, на которых они могут возлежать на шелковых подушках, в тени ярких пологов. Команды составляются из высоко оплачиваемых профессионалов, которых содержат различные паши, купцы, муллы и визири, в подражание своему султану. Мамун столь ярый поклонник игры, что начать финансирование команды по поло — верный способ заслужить его благоволение.

Из-за возможности получения столь сильного политического преимущества, закулисные интриги вокруг султанских матчей бывают крайне яростными. Наиболее распространенный метод — взятки, довольно часто также практикуют увод у соперника их ключевого игрока. Если игрок не соглашается на деньги, его всегда могут похитить или даже убить. Лошадей крадут, травят или калечат прямо перед ответственными матчами. Даже сама игра может быть забыта ради политических целей. Договоры, дипломатия и предательство — в порядке вещей; крупные турниры — место, где подписываются договоры и торговые соглашения, заключаются браки и сводятся старые счеты.

Султан Мамун аль-Мансур

Возраст 30; Рост 5`6``; Вес 180 фунтов. Пышные черные волосы, карие глаза.

ST 10; DX 9; IQ 11; HT 9.

Преимущества: Статус 7; Богатство (Жутко Богатый); Грамотность; Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Служба (-5 очков); Полнота; Лень; Обжорство; Развращенность.

Умения: Верховая езда-11; Администрирование-10; Бард-12; Поэзия-12; Сексапильность-11; Короткий меч-9.

Мамун являет собой отличный пример испорченного богатого ребенка, выросшего в испорченного богатого взрослого. К делам аль-Хаза он проявляет лишь слабый интерес, позволяя своим визирям править страной вместо него. Больше же всего его интересует исход ближайшего матча по поло, наилучшая рифма для новой эпической поэмы собственного сочинения, или как выглядит его новая наложница в гареме.

К несчастью, Мамун еще и бесплоден, хотя пока не прекращал пытаться. Он намеревался было обратиться к магам за решением проблемы, но начавшаяся антимагическая истерия заставила его отложить эти планы под сукно. Также он искренне ненавидит баликитов, которые убили его лучшего советника из-за одного только слуха (правдивого), что тот практиковал магию. Мамун желает видеть Балика мертвым – *немедленно* – и сулит достойное вознаграждение тому, кто справится с заданием.

Геб-аль-Дин

Сокрытый в Великой Долине среди пиков Престола Всевышнего, Священный Город Геб-аль-Дин является сердцем исламского мира на Ирте. Его именем закрепляются клятвы, к нему направлены стопы пилигримов, совершающих хадж, и именно в его сторону обращается каждый правоверный мусульманин во время ежедневных молитв. Его называют «город сотни храмов», и определенно их в городе гораздо больше, но главнейшим среди них является Святилище Камня. В этом здании хранится огромный черный валун, испещренный цитатами из Корана.

Лишь мусульманам дозволено проходить через ворота Геб-аль-Дина. Любой неверный, пойманный в городе, будет казнен немедленно.

Из-за своей роли центра паломничества, население Геб-аль-Дина велико, но непостоянно. Лишь муллы, несколько кади, храмовая стража, персонал гостиниц, а также крестьяне и слуги, обслуживающие всех их проживают здесь круглый год. Даже купцы, продающие необходимые товары паломникам, уезжают как только выходят их запасы. Именно «транзитная» природа Геб-аль-Дина является причиной его нынешнего кризиса.

Ибо Геб-аль-Дин охвачен чумой. Вот уже месяц, как несколько человек в городе умирают, слишком ослабшие, чтобы ехать домой. Войска султана предупреждают всех, идущих в город, но лишь немногие прислушиваются к предупреждениям. Столь же нереально заставить их остаться — к тому же еды в городе не так уж и много. В любом другом городе уже давно вызвали бы магов-целителей, чтобы справиться с напастью, но консервативные муллы-шииты запрещают это. Чума, утверждают они, послана Аллахом за то, что правоверные игнорируют Его запрет относительно использования магии. Молитвы и простые врачи — многие из которых также погибли — оказались неэффективными. Визири пытаются убедить мулл пустить магов в город, справедливо полагая, что паломники могут разнести чуму по всему исламскому миру. Так или иначе, но пока муллы остаются глухи к их уговорам.

Фируз

Фируз — местное название пустошей, расположенных в северо-западном углу аль-Хаза, протянувшихся до предгорий на западе и Великого Леса на севере. Это опасное и неприветливое место, каменистые холмы здесь неожиданно обрываются утесами, что служат стенами извилистым, зачастую тупиковым

каньонам. Растений тут практически нет, так как засуха в этих местах — практически постоянное явление. Из животных здесь лучше всего чувствуют себя хардинги и вулены — это чуть ли не единственные животные, обеспечивающие выживание местным обитателям.

Люди, живущие здесь, практически все — бывшие или действительные преступники и бандиты, загнанные в эти изломанные земли тем, что они сами натворили. Местные камни никогда не знали организованного правительства. Те, кто являются сюда, пытаются скорее просто выжить — часто за счет соседей.

Не так давно, однако, многое изменилось. Балик Абдаллах аль-Фируз стал искрой, из которой возгорелось пламя среди уставших и обездоленных, распаленных речами о том, что магия есть мерзость, ее использование суть корень зла и причина всех их бед. Всего за десятилетие он собрал внушительное количество последователей, организовав разобщенных жителей Фируза в ударные группы убийц, предназначенные выполнять работу Аллаха — убивать магов. Султан назначил награду за голову Балика, но мулла скрылся глубоко в пустошах и вот уже много лет его не видел никто, кроме самых приближенных членов его секты. Которая продолжает расти.

Нежданные гости или те, кто надеется вкусить богатств султанской награды, обнаружит, что Фируз неплохо охраняется как раз против таких случайностей. Большая часть Фируза слабо насыщена маной.

Равнины

Равнины занимают большую часть земель аль-Хаза. Эти земли богаты, плодородны; их лишь изредка пересекают гряды невысоких пологих холмов. Центральная часть испещрена небольшими общинами мусульман, которые выращивают здесь пшеницу и кукурузу. Север и восток — обширные прерии, по которым перемещаются огромные стада антилоп, зебр, бизонов и коров, группки страйдеров, а изредка можно встретить даже паладинов, следующих своим обычным маршрутом от водопоя к водопою. Некоторые из этих животных защищены именем султана и охота на них разрешена только самому султану, а браконьеры строго наказываются.

Кочевые Племена

Эти горячие, гордые люди следуют за своими стадами с места на место; у каждого племени есть своя территория, но войны и дружеские набеги — обычное дело. Величайшее сокровище любого клана — его скакуны, которых специально разводят, выбирая самых выносливых, быстрых и красивых. С этими лошадьми могут соперничать разве что лошади далеких северных племен из Равнин Кочевников. Во время ежегодных встреч племен традиционно проводятся скачки, на долгих, изматывающих маршрутах которых можно воочию увидеть, на что способна тот или иной скакун. Победитель получает право на любого из коней проигравшего, для того, чтобы улучшить собственную породу.

Эти кочевники также служат первой линией обороны против нападающих, буде таковые случатся. Они крайне подозрительно относятся ко всему незнакомому и чаще нападают, а вопросы задают потом. Пограничные стычки с кочевниками-суннитами из аль-Вазифа здесь не редкость, а среди нескольких племен так и вовсе обычное дело. И хотя это официально и не признается, именно так султан получает значительную часть разведданных о делах в аль-Вазифе.

Альхаллабад

Альхаллабад расположен на берегу главного рукава реки Альхаллахан, посреди богатых центральных равнин аль-Хаза. Плодородия окружающих земель вполне достаточно, чтобы кормить город, но основу его богатства составляют доходы от торговли с кочевниками. Буквально единственный город центрального аль-Хаза, он собирает ежегодные ярмарки во время встречи

Визири

Ближайшие и самые доверенные советники султана, именно визири – истинные правители аль-Хаза, особенно учитывая, сколь мало внимания Мансур уделяет государственным делам.

Визирей четверо:

Ахмед ибн Набил аль-Сафа - великий ученый. Большую часть времени он проводит, выискивая крупицы исторической истины в великих архивах Гебель аль-Хикмана, и считается крупнейшим знатоком истории аль-Хаза. Остальные визири часто обращаются к нему с вопросами технического плана. Все эти изыскания занимают практически все время визиря, что, впрочем, полностью его устраивает.

Омар аль-Акайлиб – второй ученый из четверки визирей, хотя его изыскания и движутся более странными путями. На самом деле он практикующий маг, хотя, учитывая обстановку, ему приходится скрывать это в последнее время. Из-за личной заинтересованности Омар сам наблюдает за ходом дел с уничтожением баликитов, и периодически требует более решительных действий от своих коллег-советников. Они же, в свою очередь, уже немного озадачены таким его рвением.

Салим ибн Марид аль-Софиан является крайним консерватором, уверенным, что любую проблему можно решить проверенным старым способом, каким бы он ни был. Несмотря на отсутствие тяги к инновациям, Салим является отличным администратором и генералом, содержащим армию султана в лучшем виде. В баликитах он видит лишь мыльный пузырь, который со временем лопнет сам, а посему отказывается предпринимать по этому поводу какие-либо агрессивные действия.

Шариф ибн Али аль-Абийяд – великолепный управленец и купец, известный своей абсолютной неподкупностью. Он руководит всей торговлей аль-Хаза и всей дворцовой бухгалтерией. Хотя сам он родом из Абийяда, ему никогда не приходила в голову мысль ставить этот город превыше прочих – факт, который бесконечно раздражает всех его родственников.

племен, и поэтому славится на весь Ирт своими конными базарами. Город как магнитом тянет к себе ученых, врачей, художников, поэтов и мулл, здесь же расположены крупнейший университет и библиотека аль-Хаза. Правит этим богатым имением Паша Трех Хвостов.

Но в последнее время все идет не все так гладко. Нынешний Паша, Алихаба аль-Халил, очень стар и очень болен. У него есть трое сыновей, каждый из которых претендует на власть в городе. Будучи не в себе, старый паша решил поделить город поровну между тремя братьями, в надежде заставить их таким образом работать сообща на пользу общему делу. Будучи соперниками с самого детства, эти трое скорее уничтожат друг друга и город. Вдобавок, недавно был убит баликитами по подозрению в магии самый приближенный из советников старого паши. Паша ответил тем, что приказал схватить и казнить всех культистов, к несчастью под горячую руку попались и несколько невиновных горожан. Теперь еще и кочевники потрясают оружием, уже воодушевленные слухами о войне с севером. Открытые столкновения между войсками паши и беспокойными кочевниками на улицах города также не особо успокаивают граждан, еще больше подливая масла в огонь. Крупное кровопролитие — не более чем вопрос времени.

Западный Тредрой

Западный Тредрой – крупнейший город аль-Хаза, хотя и является самой малой частью триединого мегаполиса. Расположенный у слияния рек Блюшол и Лориан, Западный Тредрой – огромный морской порт и центр торговли товарами, идущими с севера в аль-Хаз и обратно. Грузы движутся отсюда вниз по Лориану в кардиэльский Тен-Тири, а затем берегом дальше на запад, или перепродается кочевниками в Альхаллабаде или Гебель аль-Хикмане.

Западным Тредроем правит Халид Абдаллах ибн Али аль-Прадин, Паша Трех Хвостов. Молодому правителю лишь 26, но им движет желание делать все правильно и приносить городу процветание.

Западный Тредрой гораздо более терпим, нежели все прочие части аль-Хаза; скандально терпим, как некоторые говорят. Тем не менее, по сравнению с двумя другими частями города, этот район – самый строгий в этом плане. Немусульманам вменяется в обязанность носить приметную одежду, чтобы избежать обвинения и ареста из-за того, что некто примет его за мусульманина. Любой, не подчиняющийся этому правилу, считается обязанным следовать шариату.

АЛЬ-ВАЗИФ

Аль-Вазиф граничит с морем на востоке, аль-Хазом и Кардиэлем на юге, на западе с пустошами Кейтнесса, а на севере – со своим заклятым врагом, Мегалосом. Это и есть тот бастион, о стены которого мегаланские крестоносцы разбиваются вот уже несколько веков. Но его центральные регионы богатеют на торговле по земле и по морю, а сотни лет битв закалили пограничье – аль-Вазиф более чем готов защитить себя.

История

Кочевники-сунниты, скитавшиеся по степям центральной Итаррии, впервые объединились для отпора захватническим легионам Мегалоса.

В 1444, два года спустя после того, как шииты сформировали аль-Хаз на юге, северные племена сошлись в двухнедельных состязаниях, на которых были выставлены самые сильные, отважные и хитрые из мужчин. Победитель получил титул Калифа, Избранника Аллаха; все прочие поклялись следовать за ним до самой смерти. Именно так родился на свет аль-Вазиф.

Новорожденное государство несло на себе бремя мегаланской агрессии много лет. Легионы жгли его города и деревни, а флоты осаждали его берега. Но вазифы упрямо держались, получая подкрепления и припасы от своих

Трое сыновей Альхаллабада

Алихаба аль-Халил, паша Трех Хвостов и наследный правитель города Альхаллабада и прилегающих земель, умирает. Мечтой всей его жизни было увидеть, что все трое его сыновей живут в мире, и вместо того, чтобы назначить своего преемника, он решил оставить каждому из них по одному из трех городских районов. Сами сыновья не более воодушевлены этим, чем простые граждане, которые уверены, что война между братьями утопит их жизнь в крови.

Бадем ибн Алихаба аль-Асадель

Возраст 30; Рост 5`9``; Вес 170 фунтов. Жидкие черные волосы, карие глаза.

ST 9; DX 11; IQ 10; HT 10.

Преимущества: Статус 4; Богатство (Очень Богатый); Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Слабая Воля -2; Близорукость; Легковерность.

Умения: Верховая езда-12; Бард-10; Палаш-12; Щит-12; Администрирование-10; Дипломатия-11.

Бадем – старший сын, и слабейший из троих. Он разъярен тем, что его отец не сделал его своим наследником, но остается на стороне старика, чтобы совсем не лишится своей доли. Возможно, величайший его козырь – его жена, тонкий дипломат со значительной долей здравого смысла.

Фадил ибн Алихаба аль-Азим

Возраст 28; Рост 5`7``; Вес 175 фунтов. Черные волосы, карие глаза.

ST 13; DX 13; IQ 9; HT 10.

Преимущества: Статус 4; Богатство (Очень Богатый); Боевые Рефлексы; Сильна Воля +1; Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Вспыльчивость; Алчность.

Умения: Верховая езда-14; Палаш-15; Щит-14; Лидерство-12; Стратегия-11.

Фадил – сильный воин с недостатком мозгов. Он планирует обмануть своего старшего брата, а затем взять его земли силой. Значительная часть фамильной армии верна Фадилу, но горожане боятся его.

Дениз ибн Алихаба аль-Хассан

Возраст 24; Рост 5`8``; Вес 160 фунтов. Пышные черные волосы, карие глаза.

ST 11; DX 13; IQ 13; HT 10.

Преимущества: Статус 4; Богатство (Очень Богатый); Харизма 2; Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Честный; Импульсивный; Чувство Долга (Альхаллабад).

Умения: Верховая езда-13; Палаш-13; Щит-12; Лидерство-12; Дипломатия-11; Бард-12.

Дениз – мудрейший из троих сыновей. Он считает, что его отец полностью сошел с ума. Если бы не его чувство долга к городу, он бы давно уже оставил своих братцев разрушать его вдвоем. Пока же он единственный, кто действительно ищет мирного разрешения.

сородичей из аль-Хаза. А когда соседний аль-Кард пал под натиском захватчиков, Калиф воспользовался передышкой как нельзя более хорошо. Ко времени, когда Дракон снова обратил свой взор на запад, аль-Вазиф был готов. Гигантская крепостная машинерия, магический военный корпус и пограничные укрепления сильно замедлили новое вторжение. Война затянулась на сотню лет, до той поры, как Кардиэль вышел из нее и купил себе мир.

Следующие двести лет вазифы продолжали отражать периодические вторжения и пограничные рейды Мегалоса. Но с каждой последующей попыткой Мегалос добивался все менее и менее значительных успехов. Восстание в Кейтнессе, серия поражений на севере и рост Блэквуда обеспечили аль-Вазифу безопасность. Сегодня аль-Вазиф процветает.

Несколько месяцев назад калиф Исхак аль-Шариф, мудрый и справедливый монарх, умер после продолжительной болезни. Его взрослый сын, Хафса аль-Талиб ибн Исхак, взошел на престол. Новый калиф жаден до знаний и легко увлекается, практически не интересуясь при этом делами государства. Он предпочитает доверять подобные дела компетентным советникам. Не так давно эти самые советники подсказали ему, что настало время воспользоваться ситуацией и добить дряхлеющего Дракона, слабого как никогда. Они постарались убедить его, что настало время вторгнуться в Мегалос, принеся этой победой славу себе и всему исламскому миру. Калиф наложил строгое вето на эти предложения. Не подозревая, что его генералы уже раскрутили колеса войны.

География, Флора и Фауна

Большая часть аль-Вазифа – бескрайние холмистые равнины, постепенно становящиеся более плоскими к югу и востоку. Северо-восточные берега каменисты и пустынны, хороших гаваней там практически нет, лишь десятки крохотных рыбацких деревенек разбросаны тут и там. Из-за множества сложностей, связанных со строительством дорог к этим деревенькам, большинство из них вполне самодостаточны, к некоторым иногда заглядывают в гости небольшие купеческие кораблики, выменивающие повседневные товары на редкостные деликатесы и продающие из затем по вполне деликатесным ценам.

Леса в аль-Вазифе – большая редкость; те деревья, что все-таки растут здесь – в основном тополя и ивы – в основном расположены вдоль рек и ручьев. Моря густой травы высотой по пояс, однако, обеспечивают довольно разнообразную животную жизнь. Антилопы, дикие лошади, страйдеры и бизоны встречаются очень часто. За стадами следуют львы, волки, степные волки и шакалы. Перепела, рябчики, соколы и огромное количество мелких млекопитающих также чувствуют себя здесь очень неплохо.

Пастухи-вазифы разводят практически все виды домашней скотины. Климат и почвы благоприятствуют выращиванию любого вида растений, но предпочтение отдается зерновым. Древесину приходится везти морем из Мегалоса или сушей от окраин Великого Леса на западе. Уровень насыщения маной в аль-Вазифе нормальны, низкий уровень наблюдается лишь в западных всхолмьях и пустошах.

Общество

Правитель аль-Вазифа – Калиф, наследственный монарх. Его халифат разделен на уделы, управляемые потомками тех, самых первых вождей племен. В большинстве случаев система работает также, как и в любом христианском государстве, за исключением того, что титулы звучат по-разному. Здесь имеет место быть пестрая смесь арабских и турецких титулов старой Земли: Бей (Статус 6); Эмир (5); Атабег (4); Хедив (3); Удельный Рыцарь (3); Мэр и безземельный рыцарь (2); и далее по списку.

Как и в Кейтнессе, для удачливого и способного открывается множество возможностей. Боевое умение, например, ценится очень высоко; если оно

Сунниты против Шиитов

Хотя происхождение противоречий между последователями ислама скорее вопрос политический, а именно – вопрос выбора лидера сообщества, скоро это переросло и в вопрос религиозных законов. Шииты (легитимисты) всегда утверждали, что божественное право власти принадлежит только святой семье, ведущей свое происхождение лично от Пророка. Чтобы поддержать свои аргументы, они разработали концепцию того, что политический лидер является неким проявлением воли Аллаха, который самим своим присутствием осеняет человека истинным знанием. Соответственно лишь этот лидер непогрешим. Сунниты (традиционалисты) выбрали более консервативный путь выбора лидера из числа самых достойных членов сообщества. Естественно, вся их теология базируется на концепции *консолидированного большинства*, определяющего наиболее оптимальный путь против периферийного или противостоящего меньшинства. Таким образом, мусульманское общество считается привилегированным, ведомым рукой Аллаха и потому непогрешимым.

Интересно, что разделяя точку зрения богоизбранного большинства и считая шиитов еретиками, сунниты одновременно проповедуют принципы терпимости и восприимчивости. «Разнообразие мнений среди моих людей – благословение», сказал когда-то Пророк, и эти слова запали суннитам в сердце. Этот принцип позволяет существовать разнообразнейшим сектам и группам аль-Вазифа, так как ни одна из групп не может быть исключена из сообщества, до тех пор, пока те хотя бы формально проповедуют ислам. Шииты, с другой стороны, известны своим неприятием тех, кто отказывается признавать их концепцию божественного права. Поскольку истина исходит лишь от единственного непогрешимого правителя, мнение прочих попросту бесполезно.

Последнее фундаментальное отличие между двумя этими группами на Ирте – концепция свободной воли. Сунниты верят, что все действия человека предопределены Аллахом, так что человек попросту не имеет власти действовать до самого начала этого действия, так как именно в этот момент Аллах вкладывает эту власть в руки человека. Вдобавок, человек по определению несовершенен и неспособен отделить добро от зла собственным разумом. Лишь Воля Аллаха делает то или иное действие добром или злом, и этот божественный закон нужно просто принять как данность. Шииты же наоборот, проповедуют концепцию свободной воли человека и способность человеческого разума самостоятельно различать добро и зло.

совмещено также со способностями к управлению и лидерством, возможностей открывается поистине море.

Крестьяне в северной и восточной частях аль-Вазифа в основном фермеры. Однако, некоторые из крестьян, особенно с юго-запада страны, все еще ведут кочевой образ жизни. Они пасут скот на землях своего господина, выплачивая ему налог коровами хардингами или лошадьми.

Аль-Вазиф воспринял значительную часть рыцарских традиций от своего врага, Мегалоса и своего друга, Кардиэля. Исламские рыцарские ордены имеют здесь сильное влияние. Некоторые из величайших героев-рыцарей происходили из аль-Вазифа; даже гордые мегаланцы принимают мусульманских рыцарей на равных.

Очень малое количество не-людей проживает в аль-Вазифе, но к тем, кто проживает, относятся без предубеждения. Живет здесь небольшое количество эльфов, дварфы же практически не встречаются. Иногда можно встретить фермерскую деревеньку хоббитов, гоблинов часто можно встретить в городах. Практически все эти народы приняли ислам, а некоторые даже стали муллами!

Магия

Все маги аль-Вазифа обязаны отбыть, по меньшей мере, два года на службе у калифа. Из-за того, что плата за эту службу довольно высока (около 20% сверх нормы), многие остаются и на больший срок. Большая часть таких магов приписывается к армии, чтобы охранять мегаланскую границу, или бороться с бандитами. Боевую магию в аль-Вазифе ценят, как и магические предметы. Одна из прямых обязанностей магов калифа – собирать и создавать такие предметы. Сами предметы складируются в особых секретных схронах по всей стране, с целью снабжения ими армии в случае вторжения.

Военное Дело

Калиф содержит регулярную армию, расквартированную вдоль северных границ, с целью предупреждения мегаланского вторжения. Каждый лорд также содержит и собственное войско – причем те, чьи владения являются пограничными, содержат и более солидные армии.

Южная граница практически не защищена, по крайней мере, по сравнению с северной. Вялотекущие пограничные стычки между шиитскими и суннитскими кочевниками – дело обычное, но, поскольку ни султан, ни калиф войны между своими странами не желают, все идет как идет.

Случается и такое, что лорды направляют свои армии друг на друга, как дворяне Мегалоса и Кейтнесса. Но постоянная угроза мегаланского вторжения и воистину варварские наказания, приберегаемые калифом для изменников, помогают свести это противостояние к минимуму. За последнее столетие удел менял своего владельца насильственными методами лишь четырежды, и лишь один из новых лордов сохранил голову дольше, чем на полмесяца после этого.

Хороший наемник всегда может найти в аль-Вазифе работу, если сможет заручиться поддержкой какой-либо местной гильдии, так как вазифы крайне подозрительно относятся к любому, кто может оказаться мегаланским шпионом. Слишком уж часто срабатывал этот трюк...

Закон

Как и в аль-Хазе, закон аль-Вазифа содержится в Шариате. В отличие от аль-Хаза, однако, решения калифа как лидера всех правоверных имеют почти такой же вес, как и решения любого муллы. Поскольку лишь немногие калифы были теологами, Шариат оброс и светской судебной традицией. Обычно решения калифа практически дословно следуют традиции, за редким исключением, когда они могут прямо противоречить Шариату – легальный статус магии как раз из этих случаев.

Некоторые из самых могущественных дворян имеют право проводить суды в своих уделах. Они могут помиловать человека, приговоренного кади или

Чума

Геб-аль-Дин, священный город мусульман, охвачен поветрием бубонной чумы. Разносимая городскими грызунами, эта болезнь распространилась и на человеческую часть населения города, причем с огромной скоростью.

Среди ранних симптомов: озноб, тошнота, головная боль, головокружение и непереносимость яркого света. Без лечения боль распространится по спине и конечностям и у жертвы начнется бессонница, апатия или лихорадка. Температура тела на этом этапе значительно повышена. Самый же характерный симптом – появление бубонов, больших пурпурных вздутий на руках и спине. Если гости не знают о чуме в городе, успешный чек на Диагностику+2 сразу даст понять всю тяжесть ситуации при первом же взгляде на больного на бубонной стадии. Чума довольно редкое явление на Ирте, но все доктора знают о ней.

Чекайте на НТ+2 каждый день, когда персонаж находится в городе. Успешный чек означает, что персонаж успешно избежал заражения; критический успех означает, что у персонаж есть иммунитет и дальнейшие чеки не нужны. Провал означает заражение; критический провал означает, что персонаж подхватывает особо тяжелую форму, с удвоенными эффектами.

Зараженный заболевает в течение 24 часов. Каждый день необходимо совершать чеки против НТ:

Критический успех означает немедленное исцеление. Простой успех значит, что больной остается стабильным. Два последовательных успеха означают восстановление 1 хита. Три успеха подряд означают, что болезнь отступила, и потерянные хиты восстанавливаются как обычно.

Провал означает потерю 1d НТ, DX, ST и IQ, броски производятся отдельно. ST, DX и IQ не могут упасть ниже 3 и восстановятся после выздоровления с той же скоростью, что и НТ.

Критический провал означает те же последствия, но характеристики уменьшатся на 2d.

Потеря половины стартового значения IQ знаменует начало лихорадки и бреда.

Город полон шарлатанов, сулящих исцеление и предохранение. Успешный чек на Доктора позволит опознать любого такого «врача» или «лекарство» как фальшивку, хотя персонажам следует быть осторожными с теми, кого они обличают.

Нормальное магическое лечение работает в случае с чумой столь же хорошо, сколь и с любой другой болезнью. Ходят слухи даже о сокрытом в древних томах заклинании «Бичевание Чумы», способном излечить многих за один раз. Существует также как минимум один алхимический декокт, специально предназначенный для борьбы с чумой. К несчастью, в землях, столь остро в них нуждающихся, эти чудесные средства лишь запретный слух, не более.

ужесточить наказание, если посчитает нужным. Таким образом, упование на милость местного лорда – большой риск, но многие считают его вполне приемлемым.

Как результат, законы Шариата в аль-Вазифе соблюдаются гораздо менее строго, нежели в аль-Хазе. Алкоголь разрешен к употреблению христианским и еврейским меньшинствам, но никак не пьянство. А иностранка может не носить паранджу без страха ареста или побивания камнями. Естественно, любой, решивший, что и другие законы его не касаются, нарывается на крупные неприятности!

АЛЬ-СИЙАССИ

Аль-Сийасси, расположенный на берегах озера Бир Мадж-ин, является одним из старейших человеческих поселений на Ирте. Образованный в 1074, аль-Сийасси веками оставался единственным мегаполисом на сотни миль в любую сторону. Он служил культурным, религиозным и экономическим центром того, что позже стало аль-Вазифом. Северные мусульманские племена встретились здесь во время первых Великих Игр в 1435, и именно аль-Сийасси стал столицей нового государства.

Сегодня столица аль-Вазифа процветает как никогда. В отличие от окружающих ее равнин, пшеничные и кукурузные поля хорошо орошаются. Сады оливковых, персиковых, фиговых и миндальных деревьев расцвечивают окружающий ландшафт зеленью. В аль-Сийасси расположен один из величайших университетов Ирта, несколько школ магического искусства и мастерские и дома множества художников, поэтов и философов. Под патронажем самого просвещенного калифа Хафсы аль-Талиба (Искателя) различные искусства цветут в столице пышным цветом. Ученые люди из всех земель – христиане, иудеи и мусульмане – собираются здесь, чтобы учиться и делиться новыми идеями.

Увлечение калифа искусствами и историей воспринимается как бессмысленное многими из его советников. Многие из этих людей служили еще отцу калифа, Исхаку, на протяжении всей своей жизни, и находят, что сын, к несчастью, пошел не в отца. По крайней мере, говорят его сторонники, он прислушивается к советам. Но его противники уверены, что им необходим более сильный лидер. Старая гвардия встревожена невниманием калифа к вопросам, касающимся войны. Эту фракцию возглавляет сводный брат калифа, эмир Харун абд Исхак.

Другой камень преткновения состоит в том, что у калифа, уже подобравшегося к середине жизненного пути, все еще нет наследника мужского пола. Проводя большую часть своего времени над изучением пыльных свитков, калиф редко заглядывает в свой гарем, и так и не женился снова, после того, как его первая и любимая жена умерла много лет назад.

КАЗР АЛЬ-САХ

Казр аль-Сах это крупнейший город северного аль-Вазифа и опорный пункт северной системы обороны страны. Он расположен на холмах, господствующих над берегом реки Конн. Каждый акр земли здесь используют в дело – если не для выращивания зерна или оливок, значит для выпаса хардингов и вуленов. Это необходимо для обеспечения продовольствием гарнизонов множества замков, усеявших окружающие земли.

Народ Казр аль-Саха практически полностью связан с войной. Стены города выдержали бессчетное количество осад; горожане справедливо гордятся тем, что ни одна вражеская армия, ни разу не ступала по улицам города. Тем не менее, Казр аль-Сах также еще и торговый город. Товары из Кейтнесса и Крейна идут вниз по реке Конн, прямо под крепостными валами Казр аль-Саха, а оттуда на Бэннок и в Ключевую Бухту; вазифский экспорт идет в обратном направлении. Люди по обе стороны реки имеют негласную договоренность: в

Приключения в аль-Вазифе

Великие Игры. Нет более быстрого способа для чужеземца заработать славу и богатство в аль-Вазифе.

Караванщики. Караваны этой торговой нации могут идти куда угодно. Маршруты, проходящие через пустоши Кейтнесса или в Великий Лес – места, слабо насыщенные маной и сильно насыщенные монстрами – могут быть особо опасными.

Битвы с работорговцами. Мегаланские рейды за рабами в аль-Вазиф совершаются при любой возможности – как сухопутные, так и прибрежные. Это случается недостаточно часто для того, чтобы начать общую мобилизацию, но достаточно часто, чтобы персонажи могли оказаться посреди одного из таких набегов.

Приграничная политика. Персонажей-наемников могут нанять мегаланцы или вазифы (или обе стороны!), чтобы проникнуть внутрь системы обороны врага.

Телохранители. Персонажи могут наняться в охрану к какому-нибудь богачу или могущественному магу. Учитывая наличие сект ассасинов и баликитов, их услуги могут понадобиться довольно скоро.

Маги-дезертиры. Персонажи могут быть магами, уклоняющимися от призыва и намеревающимися покинуть страну, а не отдавать свой долг родине и калифу. Или они могут быть контрабандистами, занимающимися перевозкой как раз такого «товара». Или выступать в качестве ищеек на службе калифа или одного из его лордов, специализирующихся как раз на таких делах.

Калиф Хафса аль-Талиб ибн Исхак аль-Вазиф

Возраст 36; Рост 5`9``; Вес 180 фунтов. Редеющие черные волосы, карие глаза.

ST 10; DX 11; IQ 13; HT 9.

Преимущества: Статус 7; Богатство (Жутко Богатый); Представитель Силовых Структур (15 очков); Грамотность.

Недостатки: Служба (-5 очков); Пацифизм; Слабая Воля -1; Чувство Долга (аль-Вазиф).

Умения: Короткий меч-10; Администрирование-11; Бард-11; Литература-15; История-13; Теология-13; Художник-10; Поэзия-11; Писатель-11; Арифметика-12.

Хафса несчастлив в роли калифа. Он бы предпочел освободиться от ответственности, которую накладывает долг правителя целой нации, и посвятить все свое время ученым изысканиям. Но его удерживает мысль о том, что подумал бы о нем его отец, если был бы жив. Калиф чувствует себя обязанным оставаться на троне и служить своему народу, что, по его убеждению, включает в себя *невступление* в войну с Мегалосом.

Единственный долг, который Хафса пока не выполнил, это рождение наследника. Хафса не женился с тех пор, как его первая и единственная жена скончалась много лет назад. У него есть целый гарем, но посещает он его лишь ради бесед, музыки, танцев и пения, несмотря на настойчивость советников.

каких бы отношениях не состояли Мегалос и аль-Вазиф, эта пограничная река всегда остается нейтральной территорией.

Лордом этих земель является эмир Харун абд Исхак, старший сводный брат калифа. Он знаменитый герой и командир пограничного войска вот уже на протяжении пятнадцати лет. Всем известно, что Харун не согласен с военной стратегией своего брата и не считает его достойным звания главнокомандующего. Но эмир достаточно мудр, чтобы не критиковать его слишком откровенно. Вместо этого он тайно концентрирует войска на границе, на случай проблем с Мегалосом, несмотря на склонность калифа к миру. Рыцари-хариджиты на улицах города – практически прямое тому доказательство.

Слухи говорят, что где-то в холмах к юго-западу от города скрыт один из основных армейских схронов магических предметов. Вор, или группа воров, успешно провернувших там дельце, наверняка обеспечат себя богатством на несколько жизней вперед. Даже информация о точном местоположении этого тайника заставит любого мегаланского шпиона отстегнуть информатору жирный куш. Но стоит помнить, что даже если этот склад существует, он наверняка защищен магией значительно более опасной, нежели даже дюжина вооруженных рыцарей…

ШАНЬЯБАД

Шаньябад – самый крупный порт аль-Вазифа, и определенно самый богатый. Любой товар, прибывающий или покидающий аль-Сийасси, проходит через Шаньябад. Речные баржи соединяют город с аль-Сийасси и остальной страной. У аль-Вазифа нет крупного флота, так что порт защищает магия и целая армия наемников. Земли вокруг Шаньябада плодородны и хорошо орошаются – большая их часть используется для выращивания зерна, а не под пастбища (мясо в основном импортируется). Вдобавок, в холмах к северо-западу от города расположены единственные в аль-Вазифе рудники, где в больших количествах добывается серебро, железо и олово.

Правитель Шаньябада, бей Хишам аль-Шариб, является восходящей звездой двора калифа. Он известен как своим красноречием, так и своей отвагой – Хишам выиграл Великие Игры три года назад. Бея очень любят подданные, и многие считают, что титул калифа подойдет ему куда лучше. Чем Хафсе аль-Талибу.

Из-за того, что граница с Мегалосом сильно укреплена, Кейтнесс на юго-востоке слабо насыщен маной, а аль-Хаз неприветлив к магам как таковым, Шаньябад – основное место, откуда пытаются бежать маги, не желающие отбывать срок на службе у калифа. Тайный провоз через границу беглых магов, не говоря уж об обычной контрабанде, поставлен здесь на широкую ногу. Но все это является, можно сказать, плевком в лицо рекрутерам калифа, чьим долгом является поимка тех, кто избегает своего патриотического долга. Любой, кто встанет на пути у этих охотников на магов – большинство которых и сами неплохие волшебники – должен быть очень осторожен.

СЕВЕРНЫЙ ТРЕДРОЙ

В подтверждение уникального характера города трех законов, Северный Тредрой сильно отличается от остального аль-Вазифа. Его жители и его 120летний эмир – могущественный маг – проявляют мало интереса к делам, идущим за пределами их родного города. Но и в самом Тредрое дела творятся в достаточном почти для всех количестве.

Законы Северного Тредроя значительно отличаются от остального аль-Вазифа. Эмир Джаннар абу Талха аль-Прадин, за долгие десятилетия своего правления создал практически светскую судебную систему. В судах эмира заседают подобранные лично им судьи, чьи решения не подчиняются Шариату, более того, многие из них даже не мусульмане! В добавок, большинство дворянства этого города лишено какой бы то ни было судебной власти. По стандартам

Великие Игры

Великие Игры аль-Вазифа проводятся каждую весну в память о самых первых играх, на которых был определен самый первый калиф.

Состязания проводятся разнообразные: безоружные схватки, поединки на мечах (затупленных), конные сшибки на копьях, охота с псами и соколами, шахматы, магия, акробатика, импровизированная поэзия, музыкальные номера и многое другое.

Одно из самых зрелищных состязаний зовется просто Вызов. По сути, это «следуй за лидером» для храбрых взрослых. Претендент называет кон. Он демонстрирует некий подвиг по своему выбору, что угодно, но легальное и не аморальное. Все остальные претенденты должны повторить его или выбыть. Успех не обязателен – главное честно попытаться (применение магии в данном случае запрещено).

Так что претенденты выбирают такие подвиги как поездка верхом на диком быке, жонглирование секирами или убийство волка голыми руками. Судьи решают, была ли та или иная неудачная попытка достойной; маги и врачи делают все необходимое для спасения жизней претендентов. Любой, кому потребовалась их помощь, тем не менее, выбывает из игры.

Когда первый раунд закончен, следующий претендент демонстрирует свой подвиг и все повторяется – пока не останется последний из кандидатов.

Чужеземцы и иноверцы приветствуются на этих состязаниях. Призы велики, как и слава победителя.

Необычно, хотя и вполне легально принимать участие в играх и женщинам; наиболее консервативные муллы будут возражать, но настойчивые и дипломатичные участницы вполне могут пробиться на соревнования, если реакция судей на них будет не хуже Нейтральной. Победительница же, хотя и станет предметом разногласий и споров, обретет поистине великую славу и почет!

Эмир Харун абд Исхак

Возраст 47; Рост 5`10``; Вес 170 фунтов. Седые волосы, карие глаза.

ST 13; DX 11; IQ 11; HT 11.

Преимущества: Статус 5; Богатство (Очень Богатый); Стойкость (DR 1); Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Служба (-5 очков); Репутация (великий генерал); увство Долга (аль-Вазиф).

Умения: Палаш-13; Щит-15; Верховая езда-13; Лидерство-15; Тактика-13; Стратегия-12; Бард-10.

Харун абсолютно предан аль-Вазифу, но не своему сводному брату, калифу. Он не тот тип эмира, что не уважает верховную власть; фактически, он любит своего младшего брата, Харун всегда был защитником маленького книгочея, когда им обоим было гораздо меньше лет. Просто-напросто он уверен, что нынешний калиф ведет королевство в пропасть. Харун уверен, что аль-Вазифу следует ударить первым, еще до того, как Мегалос соберет все силы. Эмир готовится к войне, и начнет ее, несмотря на запрет калифа.

Шариата, Северный Тредрой – гнездо порока. Здесь имеется внушительное количество гостиниц, таверн, борделей, игорных домов и ростовщических лавок.

В Северном Тредрое также расположены крупнейшие в аль-Вазифе христианская и еврейская общины.

СА-АЗРАК

Эмират Са-Азрак – самый восточный удел аль-Вазифа. Порт Азрак стоит на полуострове, на полпути между Хадатоном на юге и Уйбйораком на севере, Азрак также является единственным значимым портом к востоку от Шаньябада. Здесь останавливается множество кораблей, но лишь немногие надолго. Са-Азрак населен фермерами и рыбаками, так что ему мало что есть предложить прибывающим купцам.

Из-за отдаленности Азрака и близости его к Мегалосу, жители деревень этого удела страдают от постоянных набегов христианских работорговцев. Множество мусульманских матерей беспомощно наблюдали, как их дочерей увозят прочь, пока их мужья и отцы рыбачили в море. Но у эмира Айюба ибн Казима аль-Азрака есть план, как вернуть жен и дочерей своих подданных. Во время последнего мегаланского набега его рыцари взяли в плен старшего сына графа Гэвина Декамера. Эмир назначил огромный выкуп золотом. Тем временем он выслал своих агентов на рынки рабов в Мегалосе с заданием найти похищенных подданных; как только выкуп будет выплачен, золото пойдет на покупку свободы для этих несчастных. Ну а если выкуп не будет заплачен, сын графа станет ценным заложником и гарантом того, что сам граф отныне не станет спонсировать рейды на эмират.

ГЕБЕЛЬ ТАМАД

Город Гебель Тамад начинал как караван-сарай на Дороге Паломника в священный город Геб-аль-Дин. Земля вокруг него была выжжена; лишь его родники и ручьи привлекали пастухов-кочевников и путешественников. Позднее он стал крупным торговым центром на перекрестке караванного маршрута с севера на юг и «древесной дороги», по которой ползла древесина из Великого Леса в аль-Сийасси. Сегодня, под руководством своего правителя, хедива Амина аль-Барума, этот город на перекрестке процветает.

Торговля – вот плоть и кровь этого города; все, что угрожает караванам, угрожает самому существованию города. Местные лорды *крайне* серьезно подошли к вопросу по борьбе с бандитами. Наемникам здесь рады всегда, их с радостью примут и в войско хедива, и в охрану каравана. Спрос на охотников за головами также весьма высок, причем и купцы, и аристократы платят за головы одинаково хорошо.

В прошлом месяце группа лесорубов обнаружила какие-то древние руины в лесу, на участке, где они валили деревья. Любопытные дровосеки отложили топоры, чтобы обследовать их. Выяснилось, что эти руины как минимум ровесники самой Погибельной Бури. Исследователи не нашли золота, но обнаружили большой каменный блок, исписанный не только по-арабски, но и на латыни и норманнском французском! Они вернулись в Гебель Тамад с древесиной и этой диковиной лишь несколько дней назад. Уже полдюжины экспедиций создаются с целью обыскать руины, пока местные ученые бьются над архаичной грамматикой и написанием надписей на камне.

Одна их партий спонсируется эмиром Хафизом аль-Тамадом, эксцентричным ученым. Другая – магом-затворником Джамалем. Остальные – независимые группы приключенцев, надеющиеся разбогатеть. Это будет гонка за призом – если таковой вообще существует – гонка, в которой честность будет иметь второстепенное значение.

СТОЛПЫ НЕБЕС

На западной границе аль-Вазифа, на самой границе пустынь, технически

Бей Хишам аль-Шариб

Возраст 25; Рост 6`1``; Вес 185 фунтов. Рыжие волосы, зеленые глаза.

ST 12; DX 13; IQ 12; HT 11.

Преимущества: Статус 6; Богатство (Жутко Богатый); Харизма +2; Удача; Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Служба (-5 очков); Самоуверенность.

Навыки: Палаш-15; Щит-15; Верховая езда-15; Лук-11; Бард-12; Заговаривание Зубов-12; Лидерство-13; Политика-10; Хорошие манеры-12; Тактика-12; Стратегия-10.

Многие подданные Хишама уверены, что их повелитель гораздо более подходит на роль калифа, нежели Хафса ибн Исхак. Хишам в принципе согласен с ними и предпринимает некоторые шаги в этом направлении.

Агенты Хишама намеренно распространяют в Мегалосе слухи о том, что аль-Вазиф готовится к войне. Приготовления герцога Крейна запустили соответствующую реакцию со стороны аль-Вазифа – бальзам на паранойю эмира Харуна – что еще более усилило напряжение.

Тем временем, Хишам планирует стать героем – когда Мегалос действительно ступит на землю аль-Вазифа, его агент при дворе калифа убьет бездетного монарха. Если все пойдет по плану, благодарная знать немедленно назначит следующим калифом именно Хишама.

Эмир Айюб ибн Казим аль-Азрак

Возраст 40; Рост 5`7``; Вес 145 фунтов. Темно-каштановые волосы, карие глаза.

ST 10; DX 11; IQ 12; HT 12.

Преимущества: Статус 5; Богатство (Богатый); Грамотность; Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Служба (-5 очков); Чувство Долга (к подданным).

Умения: Короткий Меч-12; Щит-14; Администрирование-12; Дипломатия-12; Лидерство-12; Мореходство-14; Стратегия-12; Тактика-10.

Айюб – образцовый лорд, чья первоочередная забота – его подданные. Его неустанное следование своим феодальным обязанностям обеспечило ему абсолютную преданность народа Са-Азрака. Айюб непрестанно пытался защитить свои земли от набегов мегаланских грабителей, и захват сына графа Гэвина стал его первым крупным успехом. В голове Айюба попросту не укладывается, что упрямый граф скорее пожертвует собственным сыном, чем потерпит унижение от какого-то мусульманского князька.

принадлежащих уже Кейтнессу, стоят Столпы Небес. Сотни обтесанных ветром каменных колонн возвышаются над степью. Высочайшие из колонн достигают нескольких сотен футов в высоту, а на их вершинах поколениями живут исламские святые. Столпы по количеству паломников уступают лишь самому Геб-аль-Дину.

Общины на столпах – не монастыри или аббатства типа христианских; суфийские мистики вырезают свои жилища в самом камне колонн. Они не лорды этих земель, и над этими землями не властны. Они живут в крайней нищете и полной изоляции. Та еда, что они едят, и вода, что они пьют, доставляется им в подвешенных на веревках корзинах из долины у подножия столпов. Поэтому они полностью зависят от паломников, ищущих у них мудрости. Случись война, голод, мор или непогода, мешающие паломникам добраться до них, отшельникам приходится подолгу поститься в ожидании возвращения паломников, или спускаться с колонн и искать пропитание самим.

Самый почитаемый святой среди Столпов – Рази аль-Сафа, суфийский мудрец и древний старец. Говорят, что раньше он был могущественным беем аль-Вазифа, победителем Великих Игр. Лишь немногие знают точно так ли это – Рази стал отшельником более 70 лет назад. Многие говорят, что ему наверняка больше 100 лет. Около сорока лет назад последователи Рази собрали его высказывания и записали их в одну книгу. Во времена юности нынешнего калифа его редко видели без списка этой книги в руках, он также совершил несколько паломничеств к Столпам и беседовал с этим стариком. Естественно, что во всех недостойных качествах калифа усматривают ненадлежащее влияние этого святого старца.

КАРДИЭЛЬ

Скованный с севера и с запада исламскими королевствами, а с юга и востока океаном, Кардиэль является продуктом мегаланских крестовых походов. Сначала страна мусульман-кочевников, затем имперская провинция, а теперь независимое государство, Кардиэль является культурным гибридом. Номинально христианское, Кардиэль является самым религиозно терпимым государством Итаррии; это дом в равной степени и для христиан, и мусульман, и евреев, и язычников. Люди Кардиэля дружелюбны и спокойны.

Вдобавок к религиозной терпимости, Кардиэль известен своей политической независимостью. В Кардиэле нет короля. Вместо этого, кардиэльские дворяне выбирают из своих рядов патриция, сохраняя, тем не менее, право сместить его, если он начнет слишком уж многое себе позволять. Несмотря на свою тягу к политиканским игрищам, эти дворяне проявляют завидное единство, когда дело касается независимости Кардиэля. Благодаря старанию в поддержании мирных отношений со своими исламскими соседями, Кардиэль вот уже много лет наслаждается миром.

История

Около тысячи лет назад юго-восточная часть Итаррии была совершенно ненаселенной, если не считать изолированных эльфийских общин и гномьих деревенек. Даже после начала Погибельной Бури эта земля пологих холмов и плодородных лугов оставалась необитаемой. Так было до 1300 года, когда мусульмане-кочевники стали приходить в этот регион в поисках новых пастбищ для их стад и табунов. Больше и больше людей стали переезжать сюда из засушливых степей, которые сотню лет спустя станут аль-Хазом, постепенно заполняя новые территории. Многие из них были суннитами, спасающимися здесь, на востоке, от притеснений на западе, в цитадели шиитов. Но даже несмотря на это. Земли, ставшие потом Кардиэлем были сравнительно неплотно заселены, особенно если сравнивать с западом и севером.

В 1445, в ответ на ту же мегаланскую агрессию, что парой лет ранее объединила соседние племена в аль-Хаз и аль-Вазиф, родился и аль-Кард.

Затерянный город Аутеуил

Руины, найденные дровосеками в Лесу – останки древнего города Аутеуила. История его падения когда-то была хорошо известна в этих краях, но скоро забылась. Сейчас лишь хрупкие от времени пыльные свитки Университета в аль-Сийасси, и, возможно, чудом уцелевшие пергаменты самого Аутеуила способны поведать эту историю.

Аутеуил был первым настоящим городом, основанным людьми на Ирте еще в 1068 году. Жили там люди всех национальностей и вероисповеданий, объединенных лишь одним – всех их выдернуло из родного мира Погибельной Бурей, и забросило сюда, в мир новый, странный и враждебный.

Много лет Аутеуил процветал. Эльфы Великого Леса подарили людям знания о том, как выжить на Ирте и обеспечили продовольствием. Горожане жили охотой и вырубали ровно столько деревьев, чтобы разбить поле и обеспечить себя хлебом. Вскоре они установили контакт с другими людьми, поселившимися к северу от Леса и с кочевниками, гонявшими свои стада на востоке. Торговля с этими группами сделала Аутеуил богатым и престижным местом. Город начал расти, ему требовалось все больше места под поля и все больше деревьев гибло под топорами.

Примерно в этот же период христиане Аутеуила начали практиковать магию. Многие из мусульман воспротивились этому, настаивая, что магия приведет лишь на путь зла. Затем к воротам города пришли эльфы. Они сказали, что слишком много деревьев было срублено и людям следует оставить часть полей, чтобы лес смог исцелить себя сам. Жители Аутеуила возмутились, а некоторые из христиан-магов применили свою силу, чтобы прогнать эльфов от ворот, убив многих из них.

Окрыленные успехом, волшебники Аутеуила окунулись еще глубже в тайные океаны магического знания. Многие люди начали опасаться мести эльфов; маги принялись за разработку оружия или заклинания для защиты города. Муллы стали предрекать катастрофу и убеждать покинуть обреченный и проклятый город. Христианские лидеры препятствовали их исходу, понимая, что понадобиться может каждый человек, способный держать оружие. Напряжение росло и, когда на улицах разразилась кровавая бойня, практически все мусульмане либо были убиты, либо бежали.

Что случилось далее, никто так и не узнал. Возможно, вернулись эльфы и уничтожили обессиленных междоусобицей людей. Может быть, маги таки создали свое оружие, но не смогли контролировать его. Факт в том, что с той поры об Аутеуиле никто не слышал; что бы там ни случилось, живых там не осталось. Без человеческих рук руины и поля скоро затянул лес, и лес же хранил эту тайну неприкосновенной с тех самых пор… до недавнего времени.

Жители аль-Карда никогда не были столь едины, как жители других исламских государств. Их самопровозглашенный султан, Саид ибн Махмуд, провел огромную работу, объясняя воинственным шейхам всю серьезность опасности, встающей перед ними. При помощи дипломатии и слабо завуалированных угроз, он добился успеха, завоевав расположение крупнейших племен.

Однако, аль-Кард так и не почувствовал поступи мегаланского крестового похода в течение двадцати лет после этого. Ко времени, когда умер Саид, полдюжины шейхов, включая сына Саида, схватились между собой в войне за опустевший трон. Мегаланский флот высадил легионы в устье реки Блюшол, и крестоносцы начали завоевание раздробленной междоусобицей страны. В течение десяти лет все было кончено, большая часть аль-Карда была разгромлена. Через двадцать лет уже все государство оказалось под контролем Мегалоса. Новоявленная провинция была переименована в Кардиэль, ее главой стал назначенный императором вице-король.

Мегалос ожидаемо открыл границы новой провинции для колонизации. Вторые сыновья феодалов и просто властолюбивые дворяне собирали своих сторонников и подданных и ехали в новую провинцию. Переезжали целыми деревнями. Многие легионеры, завоевавшие эту провинцию для своей империи, были вознаграждены земельными наделами. К 1500 Кардиэль был уже плотно заселен и вовсю осваивался. Остававшиеся еще к тому времени пастухи-мусульмане. Чей образ жизни требовал миль и миль открытых равнин, были полностью обездолены.

В 1499 новый правитель города Кальдера, все еще большей частью мусульманского, буквально в одну ночь силой заставил всех жителей принять христианство. Все воспротивившиеся были казнены. Отдача от такого грубого решения докатилась до самого Мегалоса, а будущие правители получили наглядный урок терпимости.

Вообще завоеватели делали все, чтобы воссоздать на новой земле еще один Мегалос. Но скоро все изменилось. Трусы остались дома; слабые пали в битвах. Жесткие и бескомпромиссные разорились. Но некоторые феодалы оказались достаточно мудрыми, чтобы относится к подданным-мусульманам достойно и уважать их обычаи. Они обнаружили, что эти бывшие кочевники могут быть честны и верны, отважны в битве и опытны в ведении хозяйства. Их ремесленники и ученые сохранили жемчужины знания, давно позабытого в северных землях. Дома этих мудрых и терпимых правителей процветали; именно они и унаследовали Кардиэль.

На протяжении последующих двух столетий местное дворянство росло, постепенно становясь частью своей новой родины; некоторые лорды женились на дочерях мусульманских благородных семей. Война против аль-Хаза и аль-Вазифа продолжалась, но обороты ее продолжали падать. Периодические призывы освободить порабощенный аль-Кард находили все меньше и меньше сторонников в Кардиэле. Кардиэльцы смогли создать свободное и терпимое общество; конфликты с соседями со временем становились все более и более редкими.

Постепенно, начиная с западных имений, кардиэльское дворянство осознало, что имеет гораздо больше общего с бывшими врагами, чем с бывшей родиной. В 1788 они объявили независимость, выбрали патриция правителем и заключили мир с исламскими странами. После короткого, но кровавого конфликта, Мегалос был вынужден признать потерю провинции. Флот, некогда завоевавший аль-Кард, оказался лоялен Кардиэлю, и новая нация получила полную поддержку аль-Хаза и аль-Вазифа. Лишь герцогство Хадатон оставалось в руках Мегалоса еще двадцать лет, пока не было взято силой не без помощи калифа. После этого юго-восточные государства осели в своих нынешних границах.

Нынешний патриций Кардиэля – Винсент Кальдер. Винсент невысок, круглолиц и лысоват; он был избран патрицием, потому, что остальные лорды думали, что таким увальнем легко будет манипулировать. Они ошиблись. Он

Имена в Кардиэле

Кардиэль являет собой настоящую окрошку из различных культурных традиций, комбинирующих все лучшее – и немного худшего – от всех окружающих наций. Таким образом, любое из имен будет уместным для кардиэльца соответствующего происхождения.

Иногда даже сами имена отображают смесь культур, например, никого не удивит имя барон Амальрик ибн Джон аль-Тен-Тири.

Приключения в Кардиэле

Каперы. Для приключений на море, персонажи могут наняться на кардиэльский корабль и отправиться на север, грабить мегаланских купцов. Поскольку пороха на Ирте нет, а катапульты слишком неточная штука, большинство морских битв – тараны и абордажи, слегка оживленные магией.

Контрабанда. Персонажи могут попытаться выследить и поймать контрабандистов. Чем они промышляют? Чем угодно – рабы, нелегальная магия, шелка, специи и даже наркотики типа хемпа.

Кольцевые острова. Эти острова известны своими вулканами, странными и опасными тварями, пиратскими бухтами и высоким уровнем маны.

Политические интриги. Персонажи могут оказаться вовлечены в предвыборную гонку за пост нового патриция. Им могут платить за «изыскание» способов привлечь дворян на сторону того или иного кандидата или за защиту от подобных «изысканий». Некоторые особенно беспринципные кандидаты способны пойти даже на похищение или убийство для достижения своих целей.

Сюрприз морских эльфов. К персонажам может попасть карта, *якобы* указывающая путь к сокровищам морских эльфов. На пути к ним есть лишь несколько подвохов – типа пиратов, которым стало известно о карте, морских эльфов, которым совсем не улыбается, что их могут ограбить, и того факта, что сокровища сокрыты под водой, полной морских чудовищ.

оказался сильным и умным правителем, добивающимся сотрудничества, где уговорами, где угрозами, но избегая прямой конфронтации. Винсенту нынче исполняется пятьдесят, и, хотя и будучи все еще здоровым и крепким, он объявил о своем намерении оставить свой пост к Новому Году. Амбициозные дворяне уже начали гонки за лидерство.

География, Флора и Фауна

Северное побережье Кардиэля сильно изрезано; здесь, среди скал и утесов, мало годных гаваней, за исключением Хадатона и устья реки Блюшол. Остальные побережья Кардиэля гораздо более гостеприимны. Кардиэль содержит отличный военный, торговый и рыболовный флот. Земля плодородна, ландшафт в основном равнинный, к побережьям становится более холмистым.

Все крупные города расположены на побережьях, за исключением Тредроя, торгового центра в излучине реки Блюшол. Большая часть пригодных земель обрабатывается, территории сельскохозяйственных угодий меньше, чем в Мегалосе, но больше, чем где бы то ни было еще. Дороги также уступают по протяженности лишь Мегалосу.

Климат в Кардиэле умеренный. Южное расположение страны обеспечивает теплую погоду и мягкие зимы, а прибрежные холмы снижают разрушительную силу штормов. Больше всего дождей выпадает на востоке и на юге, но это не значит, что центральные равнины страдают от засухи (в отличие от некоторых районов в северном и западном аль-Хазе). Здесь можно выращивать большую часть сельскохозяйственных культур, и Кардиэль является единственным мировым поставщиком цитрусовых. Виноградники юго-восточного Кардиэля известны лучшими на Ирте винами.

Значительных лесов в Кардиэле нет; практически все земли отданы под пастбища и пашни. Диких зверей встретить почти невозможно. Как и в восточном Мегалосе, единственный популярный вид охоты здесь – соколиная.

Западная и центральная части страны знамениты своими отличными стадами коров и вуленов. Один из лучших видов шерсти поставляется именно из Кардиэля, и именно в его городах расположены лучшие на Ирте кожевенные мастерские.

Уровень маны в Кардиэле нормальный.

Общество

Кардиэлем управляет неплотная федерация лордов, возглавляемая патрицием. Титул патриция не является наследственным. Величайшие лорды Кардиэля выбирают пожизненного патриция из собственных рядов. Он получает право облагать налогом (достаточно низким) дворян и разрешать между ними возникающие споры. Также именно он является главнокомандующим двумя легионами Кардиэля. В теории, патриций является повелителем дворян, но на практике он лишь первый среди банды могущественных и хорошо вооруженных равных. Патриций имеет Статус 6, но считается равным повелителями дружественных стран – Мегалос не из их числа. Все прочие ранги те же, что и в Мегалосе.

Социальный рост в Кардиэле почти также ограничен, как и в Мегалосе. Все это благодаря отсутствию неосвоенного фронтира и двум векам мира. Титулованные дворяне проживают долгую, пресную жизнь; беглым крепостным, горожанам и младшим сыновьям дворян негде начинать новую жизнь. Мегаланская практика покупки титулов рассматривается как признак дурного вкуса. Однако, кардиэльские дворяне не столь надменны, как их мегаланские собратья, и отвага, умение или крайняя преданность со стороны подданных обычно вознаграждаются.

Кардиэль является эдаким культурным тиглем. Большая часть людей и практически все дворянство – христиане, но существуют также и значительные мусульманские и языческие меньшинства. Некоторые из богатейших купцов и ремесленников – мусульмане. Очень многие дворяне предпочитают жить в

Парусные Корабли

Кардиэль – морская держава. Именно здесь строят самые лучшие, самые большие и самые быстрые на Ирте (после аральезских) корабли.

Функция корабля определяет его основные черты, размер и скорость. Купцом может быть как неуклюжее корыто для недалеких перевозок вдоль линии побережья, так и огромным судном для океанских путешествий. Корабли, предназначенные для прибрежного плавания, чаще всего невелики, в отличие от тех, что регулярно выходят в открытое море. Грузовые корабли жертвуют скоростью в пользу вместимости трюмов, в то время как пираты предпочитают небольшие маневренные посудины.

Корабли разделяются по количеству мачт на нем. Одномачтовые это шлюпы, катера, тендеры и еще сотни разновидностей. Двухмачтовые это бриги (прямое парусное вооружение), шхуны (косое) и бригантины (смешанное). Трехмачтовые суда обычно называют просто кораблями, но туда же относятся барки, галеоны и фрегаты.

Шлюпы это маленькие суда с одной мачтой и косым парусом. Они редко выбираются в море дальше, чем на пару недель плавания. Крупные шлюпы (более 20 футов) – излюбленные пиратские суда. Они быстры, маневренны, способны нести необходимое для пиратов количество груза и имеют мелкую посадку, помогающую пролететь над рифами, на которые напоролся бы более крупный корабль.

Бриги, как правило, больше, крепче и медленнее шлюпов – большая их часть, по крайней мере. Некоторые из них очень быстрые и имеют заслуженную славу отличного выбора для охоты на пиратов. Если на бриге хватает места для большого количества провизии, на нем вполне реально пересечь океан.

Корабли значительно различаются по размеру внутри своего класса - от небольших судов, чуть больше крупного шлюпа, до настоящих гигантов. Соответственно, этот класс используется для выполнения множества функций – от купеческих и пассажирских до военных. Купеческие корабли – самые неуклюжие и медленные; обводы военных кораблей немного более изящны и стремительны, но скорость их все же оставляет желать лучшего из-за тяжелого тарана на носу и высоких деревянных «замков» расположенных на носу и корме корабля. В этих замках обычно размещаются лучники и маги.

виллах, украшенных арками, мозаикой и фресками в арабском геометрическом стиле, а не в холодных каменных замках, оставшихся с эпохи войн. Языком учености является арабский, а не латынь, и аристократы знают его наряду с языком церковных служб. В результате терпимости Кардиэля к разным культурам, здесь можно встретить широчайшее разнообразие местных диалектов: немецкий, итальянский, испанский, ирландский, даже русский и украинский звучат здесь наряду с английским.

Не-люди

Еще до пришествия людей, регион населяли представители разумных видов. Существовало здесь, как, впрочем, и ныне существует, несколько эльфийских общин на южном побережье и прибрежных островах. Гномы некогда жили в западных холмах, но давным-давно переехали в более тихие, отдаленные места. Города Кардиэля, тем не менее, столь же космополитичны, как и в Мегалосе. Дварфы-кузнецы куют железо, гоблины-купцы торгуют своим товаром, кобольды-карманники обрабатывают толпу. Иногда можно увидеть даже орка или ящера.

Военное Дело

Кардиэль славен своим флотом, как военным, так и мирным. Военный, состоящий в основном из небольших быстрых корабликов, прикрывающих несколько огромных боевых галер, уступает только мегаланскому – да и то лишь числом, значительно компенсируя умением и отвагой. Мегаланские рейдеры периодически совершают набеги на кардиэльские берега, но и те понимают, что игра крайне редко стоит свеч. Кардиэльские каперы охотно возвращают долг, охотясь на мегаланских купцов.

Помимо отражения рейдов и каперских атак, Кардиэль давно не видел войны. Последняя война с аль-Вазифом – на самом деле, локальная разборка двух лордов-соседей, случайно оказавшихся по разные стороны границы – прошла более 150 лет тому назад. Внутренняя политика Кардиэля также протекает мирно – хотя никто не говорит, что дворяне не будут использовать угроз применения силы, чтобы добиться своих политических целей. Дворяне по-прежнему содержат личные армии и могут собрать ополчение и призвать под свои знамена рыцарей-вассалов. У патриция также есть под командованием два легиона, но по меркам Мегалоса, они давно проржавели и годятся только копать сортирные ямы.

Закон

Законодательная система Кардиэля – это юридический кошмар. Шариат, Каноническое Право, иудейский Талмуд и феодальное право действуют здесь бок обок. Нередко небольшие преступления остаются безнаказанными, если есть риск оскорбить какую-либо из групп. В общем и целом, каждая религиозная группа судит своих преступников. Проблемы начинаются, когда, например мусульманин совершает преступление против христианина, или, скажем, христианин против еврея или язычника. Умнейшие из преступников играют на этом, как на отличном инструменте, особенно в Тредрое, где близость международных границ еще более мутит воду.

Окончательной инстанцией в любом деле является патриций или другой достаточно могущественный дворянин. Но и они не склонны злить своих подданных слишком уж радикальными изменениями приговора.

В остальном, различные кодексы Кардиэля мало чем отличаются от соответствующих кодексов других королевств. Существует, однако, два уникальных обычая. Первый – абсолютная свобода совести. Ни одна религия не является незаконной; мечети и церкви стоят буквально бок обок. Даже язычники могут встречаться открыто, хотя и с поправкой на некоторые способы оправления их богослужений! Любое публичное проявление религиозной нетерпимости может привести к обвинению в нарушении общественного

Патриций Винсент Кальдер

Возраст 50; Рост 5`3``; Вес 150 фунтов. Лысина, седеющие каштановые волосы, голубые глаза.

ST 9; DX 10; IQ 13; HT 11.

Преимущества: Статус 6; Богатство (Очень Богатый); Молниеносные Расчеты; Абсолютная Память; Представитель Силовых Структур (15 очков); Грамотность.

Недостатки: Служба (-5 очков); Полнота; Пацифизм (Самооборона); Чувство Долга (Кальдер).

Умения: Бард-11; Письмо-12; История-14; Право-15; Администрирование-16; Дипломатия-14; Хорошие манеры-13.

Патриций Винсент в свое время поразил дворян своей силой как правитель. Выбранный этот на пост как компромиссный вариант, он, тем не менее, сделал немало хорошего для своей страны и очень много хорошего для своего баронства, Кальдера. Он смог сделать так, чтобы все решения, идущие на благо Кардиэлю, оборачивались максимальной выгодой для Кальдера... и не оборачивались убытками для кого-либо еще. Теперь он готов уйти со своего поста и дать тем самым старт яростной борьбе за кресло Патриция.

Винсенту прекрасно об этом известно, и лично он поддерживает своего старого друга Алана Микардена, которого он сам и сделал в свое время бароном Боури. Микарден – компетентный и честный администратор. Более того, Винсент прекрасно понимает, что даже благоволя Тредрою, Микарден не нанесет тем самым особых убытков Кальдеру.

порядка. Никто не защищен от действия этого закона. Именно он привел к секуляризации Ордена Михаила сразу после объявления независимости и изгнанию Госпитальеров из Кардиэля еще через 60 лет.

Также в Кардиэле не предусмотрена смертная казнь. Вместо этого, самые опасные преступники продаются Гильдии Магов на эксперименты. Мегаланцы считают это невероятно расточительным способом упустить отличное развлечение – лишь немногие маги допускают зрителей – но кардиэльцы уверены, что эта практика очень гуманна. В конце концов, один или два из сотни даже выживают!

КАЛЬДЕР

Кальдер стал столицей пятнадцать лет назад, когда его лорда, Винсента, выбрали патрицием. Небольшой по мегаланским стандартам, но великан среди внутренних городов Кардиэля, Кальдер процветает под руководством Винсента. Расположенный в самом сердце северо-восточных равнин, он всегда оставался в тени Тредроя, своего северного соседа. Главной индустрией региона является выращивание скота, а Кальдер – всегда был центром, где местные лорды продавали скот и покупали припасы и предметы роскоши. В прошлом Кальдер считался глушью и вели к нему лишь самые захолустные дороги.

Винсент изменил все. Мудро распоряжаясь налоговыми деньгами, он улучшил дороги, ведущие к городу, и построил новую дорогу на Тредрой. Он построил в городе крупную винокурню и расквартировал здесь же один из легионов, обеспечив готовый рынок сбыта ее продукции. Он финансировал несколько новых торговых предприятий, призванных обеспечить регион новыми источниками дохода. Эти экспедиции привезли с собой редкие пряные растения, семена цитрусовых деревьев и породистых лошадей северной породы. Теперь кальдерские купцы работают с поставщиками этих товаров напрямую. На протяжении последующих десяти лет баронство Кальдер превратилось из пыльного пастушьего захолустья в процветающий торговый центр.

Обогатив и себя, и своих подданных, Винсент недавно объявил о своем намерении сложить с себя полномочия патриция. Однако за время своего правления он успел нажить себе и врагов. Менее удачливые лорды выказывают зависть и возмущение расцветом Кальдера. Еще большее количество лордов рассержено тем, что выбранный за свою сговорчивость, патриций оказался компетентным правителем, а не болванчиком, послушно выполняющим их «советы». Но большая часть все-таки углядела возможности для получения прибыли в правительстве Винсента, и теперь пытаются взобраться повыше, пока лорды не назначили нового патриция.

ВОСТОЧНЫЙ ТРЕДРОЙ

Тредрой – процветающий порт, поскольку река Блюшол судоходна на протяжении практически всей своей длины. Он «обслуживает» большую часть южного аль-Вазифа, северо-восточного аль-Хаза и северо-западный Кардиэль, включая Кальдер. Хорошие времена, начавшиеся в Кальдере благодаря Винсенту, не обошли стороной и Восточный Тредрой. Правитель города, барон Боури, по этой причине поддерживает Винсента – и потому, что патриций лично назначил его правителем города, сделав в процессе дворянином.

В связи с неизбежной отставкой Винсента, внутренняя политика Восточного Тредроя также накалилась. Виконт Люрнан и барон Дорилис, чьи владения находятся внутри территории Тредроя, уже давно возмущались тем, что барон Боури, их сюзерен, простого происхождения. Урожденный Аланом Микарденом, он был богатым купцом, отпрыском благородной мегаланской фамилии, но дворянство ему даровал именно Винсент. Патриций просто проигнорировал благородных кандидатов на пост правителя города, предпочтя им более умелого человека, способного поддержать его честолюбивые начинания относительно Кальдера. Так у него появились во врагах Дорилис и

Совет Лордов

Совет – непрочная организация самых влиятельных дворян Кардиэля. Возглавляемые Патрицием, выбираемым из их числа, они управляют этой многокультурной нацией скорее с позиций индивидуализма, нежели общей гармонии. Теперь, когда Винсент покидает пост патриция, Совету понадобится выбрать нового главу государства. Линии фронта уже проведены. Кандидатов трое: граф Фарамон Алиар, барон Говард Алимар и – если он согласится участвовать – барон Боури из Восточного Тредроя. Нынешние голоса разделяются следующим образом:

Баронство Кальдер: Винсент в скором времени станет просто бароном Кальдерским, так что право голоса у него тоже есть. Он поддерживает Боури за компетентность и верность. Фарамон, боится Винсент, уведет всю торговлю из его любимого Кальдера или, что еще хуже, втравит Кардиэль в бесплодную войну с пиратами. Говард же попросту некомпетентен.

Восточный Тредрой: Алан Микарден, барон Боури является нынешним правителем Кардиэльской части Тредроя. Этого успешного купца сделал дворянином патриций Винсент, большая часть дворянства Кардиэля восприняла это как звонкую пощечину своему аристократическому статусу, особенно сильно на это отреагировали виконт Люрнан и барон Дорилис, поскольку Боури теперь стал их синьором. Винсент и Антемий пытаются выдвинуть Боури на пост патриция, но он пока сопротивляется этой идее. Сам он поддерживает Фарамона, поскольку уверен, что он победит несмотря ни на что. Эму просто не хочется ссориться с человеком, имеющим все шансы стать следующим патрицием, да и самому ему пост патриция без надобности.

Хадатон: Герцог Антемий Кривелли – нынешний правитель Хадатона, молодой интриган, новичок на политической сцене Кардиэля. Он считает Говарда абсолютно некомпетентным, а Фарамона Алиара слишком опасным для торговой политики Хадатона. Но он ценит умения Боури и его мегаланское происхождение. Если Боури согласится вступить в гонку, Кривелли станет ему сильным союзником. Если нет, Антемию придется поддержать Говарда.

Алиар: Правит Алиаром граф Фарамон, которого многие считают наиболее подходящим преемником Винсента. Он сейчас в самом расцвете сил и на пике влиятельности, так что выборы – это лучший шанс для Фарамона достигнуть своих целей, и он планирует поставить все на этот кон. Его противниками будут другие прибрежные города, справедливо опасающиеся, что Фарамон сделает все, чтобы добиться выгоды для Алиара, не считаясь с остальными, сместив тем самым торговый баланс государства. Его основной союзник – Кай Миндер.

(Продолжение на следующей странице)

Люрнан. Гильом Люрнан, в частности, направляет свой гнев еще и на Микардена.

Сегодня оба этих лорда участвуют в предвыборной гонке на пост патриция. Также они не против попутно лишить Алана Микардена его титула и поста, назначив на его место кого-либо более подходящего, желательно одного из них.

Тредрой является резиденцией одного из двух кардиэльских епископов. Архиепископ Виктор Аиллард, хотя практически ослепший с годами старик, все еще остается хватким деятелем и уважаемым всеми священнослужителем.

В этом же городе расположена крупнейшая на Ирте китайская диаспора. Чайнатаун является источником множества уникальных экспортных товаров, в особенности чудесных механических игрушек с улицы Гаджестянщиков.

ХАДАТОН

Герцогство Хадатон является самым мегаланским – и самым христианским владением в Кардиэле. Именно этот регион был захвачен первым и удерживался Мегалосом дольше всех. Расположенный в устье Блюшола, стиснутом негостеприимными каменистыми берегами с севера и юга, Хадатон является единственным крупным портом на сотни миль в обе стороны. Также он играет роль врат, через которые товары из Тредроя попадают на просторы океана. Окружающие город земли зелены и плодородны, хотя климат здесь и прохладнее, чем в остальном Кардиэле.

Несмотря на попытки патриция и многих других лордов, Хадатон остается бастионом консерватизма и, относительно говоря, религиозной нетерпимости. Мусульмане, хотя и не подвергаются здесь гонениям, получают -1 на реакцию от всех местных христиан. А язычникам следует быть особенно осторожными, дабы не пробудить в местных жителях и их лордах суеверного страха.

Герцогством вот уже на протяжении сотен лет владеет могущественная семья Кривелли. Нынешний герцог, Антемий Кривелли, молодой интриган, унаследовавший титул своего отца лишь несколько лет назад. Сейчас ему лишь 20 лет, однако, он уже успел показать себя крайне умелым политиком, подходящим даже для дворцовых интриг Мегалоса, а не только для грубоватой политики Кардиэля. Он не поддерживает патриция Винсента, которого считает не более, чем деревенским увальнем… с политической точки зрения, конечно же. Преемник Винсента, Антемий слишком молод, чтобы быть нынешним кандидатом на кресло патриция, однако, учитывая его даже теперешнее влияние, претензии на победу в следующих выборах, через 15-20 лет, выглядят вполне обоснованными.

АЛИАР

Порт Алиар, расположенный на восточном побережье Кардиэля, находится очень недалеко от островов, принадлежащих уже Мегалосу, что и делает его первым пунктом в маршрутах многих мегаланских купцов, направляющихся на юг, и важным торговым центром. Более всего Алиар известен своими великолепными винами, виноград для которых произрастает на холмах к югу от города, и своими отличными изделиями из шерсти.

Граф Алиара, Фарамон, наиболее вероятный преемник Винсента на посту патриция. Ему лишь недавно исполнилось сорок, он очень могущественен и в вассалах у него много мелких лордов. Вдобавок, он очень дружен с бароном Миндером, своим южным соседом. Хадатон, скорее всего, займет оппозицию в этом вопросе, так как именно они являются единственным конкурентом в торговле с Мегалосом.

Юг Алиара – холмы, которые тянутся в направлении океана. Бесчисленные устья речушек и многочисленные заливчики здесь являются прямо-таки раем для пиратов, которые охотятся исключительно на мегаланских торговцев. Проблема эта встала столь остро, что мегаланцы все более и более полагаются на аральезское направление, где требуется лишь выйти в океан и добраться до цели, легко избегая опасных берегов. И, поскольку расположенный южнее

Совет Лордов (продолжение)

Алимар: Барон Говард Алимар – самовлюбленный и ограниченный пижон, уверенный, что никто не достоин поста патриция более чем он сам. С этим согласна лишь кучка его самых близких приятелей. Но поскольку он пока единственный конкурент Фарамону, поддержать его может гораздо больше количество аристократов, чем он того заслуживает.

Миндер: Ветеран политических игр, Кай Миндер твердо поддерживает Фарамона.

Тен-Тири: правитель этих мест, мусульманин барон Альмарик ибн Джон аль-Тен-Тири, гораздо более занят местными проблемами, нежели политическими игрищами. Но любой, способный предоставить ему помощь в решении этих проблем, может рассчитывать на его голос.

Граф Фарамон Алиар

Возраст 45; Рост 5`11``; Вес 145 фунтов. Черные волосы, карие глаза.

ST 11; DX 13; IQ 12; HT 11.

Преимущества: Бдительность; Статус 5; Богатство (Очень Богатый); Сила Воли 2; Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Служба (-5 очков); Самоуверенность; Правдивость; Чувство Долга (Алиар).

Причуда: Отвращение к пиратам.

Умения: Бард-12; Плавание-13; Палаш-14; Навигация-11; Морское дело-15; Геральдика-13; Право-15; Лидерство-14; Администрирование-12; Политика-13; Хорошие манеры-14.

Фарамон – целеустремленный человек с простой и открытой манерой общения. Он выглядит (и наполовину является) арабом, хотя сам он христианин. Он не делает ни малейших попыток скрывать свое отвращение к пиратам, называя их «морскими пиявками». Он считает, что Кардиэлю следует жестче обращаться с этими бандитами, и, став, принцем, он намеревается позаботиться, чтобы все так и произошло.

Барон Говард Алимар

Возраст 40; Рост 5`8``; Вес 150 фунтов. Каштановые волосы, голубоватые глаза.

ST 9; DX 12; IQ 10; HT 12.

Преимущества: Статус 5; Богатство (Очень Богатый); Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Служба (-5 очков); Мания Величия; Самоуверенность.

Умения: Соколиная охота-18; Бард-10; Палаш-14; Арифметика-11; Морское дело-11; Геральдика-14; История-15; Право-16; Теология-13; Лидерство-9; Политика-11; Хорошие манеры-12.

Единственный, кто уверен, что барон Говард рожден править – это барон Говард. Он широко известен как самовлюбленный пустобрех, но происходящий при этом из благородной семьи и пока не сделавший ничего *слишком* вредного для Алимара. Он также считает себя превосходным ученым и обожает разглагольствовать об этом часами. Он с энтузиазмом глядит на пост патриция – смешно, если забыть об отсутствии альтернативы у тех, кого не устраивает Фарамон.

Алимар является в таком случае более удобным вариантом, сильно страдает в первую очередь алиарская торговля.

Тем временем, графу Фарамону приходится выделять свои собственные корабли для обеспечения эскорта мегаланским купцам. Фарамон уже просил Винсента принять какие-либо меры против пиратов, но тот не спешит – грабят лишь мегаланцев, в конце концов! К тому же, Кальдер лишь выигрывает от этого, так как повышается привлекательность устья Блюшола как альтернативного торгового пути.

АЛИМАР

Город Алимар стал вторым городом Кардиэля, получившим самоуправление. (Первым был Тредрой). Он раскинулся на берегах удобной бухты в юго-восточной части Кардиэля, устроившись среди единственной в районе гряды холмов. Основные культуры, выращиваемые здесь – виноград, апельсины, лимоны, сахарный тростник и производные внушительных ферм милкфишей, все это с успехом идет на экспорт.

Полуостров и островки к югу от Алимара являются домом кардиэльских эльфов. Старший Народ живет здесь примерно дюжиной небольших общин. Хотя в теории они являются вассалами патриция, их не трогают, и живут они сами по себе. Время от времени молодые эльфы переезжают в город, по большей части из любопытства, чтобы узнать, чем живут человеческие существа. Как результат, Алимар – одно из немногих мест на Ирте, где можно встретить полу-эльфа (Стерлинг в Кейтнессе – второе такое место). За примером далеко ходить не надо: барон Аранниор Табир, хозяин сельского феода к юго-западу от города, например, сам полуэльф.

До открытия Аратерры здесь был лишь небольшой порт, откуда выходили в море рыбаки и небольшие купеческие суденышки. Его удаленность от иностранных берегов обеспечивала Алимар статусом не более, чем перевалочного пункта. Но сейчас Алимар – растущий конкурент Алиара, за что жители двух этих городов и недолюбливают друг друга… не в последнюю очередь также из-за схожести их названий!

В гавани Алимара дела нынче идут в гору. Пиратская активность на севере перенаправила поток товаров в сторону Аратерры, которая лежит прямо к востоку от Алимара. Этот новый бизнес, ведущийся за счет Алиара, и заставил губернатора Ранкина не высылать боевые корабли на помощь соседям. Барон Говард же, кажется, более заинтересован политикой, чем чем-либо еще. Слухи говорят, что северным пиратам *платит* как раз губернатор, если не сам барон.

МИНДЕР

Крупнейшее владение на южном побережье Кардиэля – баронство Миндер. Эта плодородная земля обеспечивает своими плодами как купцов, так и простых людей. Сады цитрусовых и оливковых деревьев сменяются полями сахарного тростника и пшеницы. Выращивают здесь и животных – миндерские кожи находят спрос даже в Кейтнессе. Здесь же расположены крупнейшие верфи Кардиэля; город расположен неподалеку от одного из немногих в стране лесов, известного как Корабельный Лес.

Со временем Корабельный Лес значительно сократился. Он никогда и не был особенно крупным, а систематические вырубки еще и внесли свою лепту. Однако последние события заставили полностью прекратить вырубку. Несколько дровосеков недавно встретили свою смерть от рук огромного монстра. Смертельно напуганные свидетели довольно противоречиво описали его внешность. Один сказал, что это был бескрылый ящер со сверкающими клыками; другой настаивал, что это было мохнатое создание, похожее на гигантского медведя. Но как бы то ни было, лесорубы с ужасом отказываются возвращаться в лес. Барон Кай убежден, что это лишь крупный найтсталкер, ранее обитавший в лесной чащобе, вышедший на стук топоров. Любому, кто завалит монстра, обещана внушительная награда.

Алан Микарден, барон Боури

Возраст 58; Рост 5`8``; Вес 245 фунтов. Светло-каштановые волосы, зеленые глаза.

ST 11; DX 11; IQ 14; HT 9.

Преимущества: Статус 5; Богатство (Очень Богатый); Абсолютная Память; Эмпатия; Математические Способности; Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Служба (-5 очков); Толстый; Честный; Чувство Долга (Подданные).

Причуды: Подозрительная натура.

Умения: Писатель-14; История-14; Геральдика-15; Право-16; Администрирование-20; Бухгалтерия-18; Экономика-19; Дипломатия-20; Лидерство-15; Торговля-19; Политика-17; Хорошие манеры-14; Определение лжи-14.

Алан Микарден занимает сразу несколько официальных постов в городском управлении Тредроя, совмещая их с карьерой успешного купца. Около десяти лет тому назад предыдущий правитель города был таинственным образом убит. И патриций Винсент, и городское правление рекомендовало в преемники Алана. Так и произошло. Патриций даровал Микардену титул барона, поскольку правителем Восточного Тредроя по традиции должен быть кардиэльский аристократ. Его титул, его земли и его богатство обеспечили Боури не только правом править Восточным Тредроем, но и местом в Совете Лордов Кардиэля – факт, бесконечно раздражающий мелкопоместных кардиэльских дворян. Теперь Винсент пришел к нему с предложением стать новым патрицием Кардиэля. Пока Алан отказывается, но с каждым днем давление на него все растет.

Виконт Гильом Люрнан

Возраст 36; Рост 5`7``; Вес 168 фунтов. Каштановые волосы, серые глаза.

ST 8; DX 9; IQ 10; HT 9.

Преимущества: Статус 5; Богатство (Жутко Богатый); Представитель Силовых Структур (15 очков).

Недостатки: Сильное Заблуждение (он должен править Тредроем); Служба (5 очков); Ревнивый; Слабая воля -2.

Навыки: Администрирование-9; Знание местности (Тредрой)-11; Палаш-8; Дипломатия-8; Соколиная охота-11; Геральдика-11; Верховая езда-11.

Владелец крупнейшего поместья в Восточном Тредрое, а также носитель самой чистой и старой крови во всем Кардиэле, виконт Гильом испытывает ненависть как к Микардену, так и к патрицию, возвысившему его. Он абсолютно уверен, что только он и никто иной предназначен контролировать Восточный Тредрой, и ничто не остановит его перед достижением своей цели – унижением и уничтожением этого «купчишки-выскочки».

К несчастью, Гильом – не тот тип, из которого получаются хорошие руководители, и, даже если его план удастся, он вряд ли справится с изощренной политической игрой и перипетиями правовой системы Тредроя.

Кай Миндер – типичный старый кардиэльский аристократ. Все еще здоровый в свои 64 года, он лично видел последний джихад аль-Хаза на Кардиэль – на самом деле, обычную пограничную стычку – и вполне способен расписать в красках роль своего отца в разгроме этого джихада. Сам Кай, хотя и бывал в молодости многократным победителем на ежегодных турнирах, никогда не видел настоящей войны. Хотя лидер он неплохой, и, вполне возможно, стал бы хорошим генералом. Кай – союзник Графа Фарамона Алиара, так что он вероятнее всего поддержит его в предвыборной гонке за трон патриция, когда Винсент сойдет с него.

ТЕН-ТИРИ

Тен-Тири это небольшой морской порт на самом юго-западе Кардиэля. Расположенный в устье реки Вади аль-Фаюд, являющейся западной границей Кардиэля, этот порт обслуживает весь юго-восток аль-Хаза и юго-запад Кардиэля. Земля вокруг Тен-Тири высушена солнцем, а климат очень жаркий. Зерно и хлопок – основные сельскохозяйственные культуры, овцы и козы – основной скот. Рыбацкие деревеньки во множестве разбросаны по песчаному берегу.

Находясь на разных концах Кардиэля по отношению к Хадатону, Тен-Тири настолько же далек от него политически, сколь и географически. Если население Хадатона преимущественно христианское, то в Тен-Тири – мусульманское. Люди из Тен-Тири терпимы и дружелюбны, в том числе с незнакомцами. Барон Тен-Тири, Альмарик ибн Джон, мужчина средних лет, известный своей честностью и приземленной натурой. Он единственный в Кардиэле барон-мусульманин.

Феод Альмарика довольно велик и малонаселен, по меркам Кардиэля, а сам Тен-Тири некоторым образом изолирован от остальной страны. Все это вполне устраивает самого барона, так как он более озабочен благополучием своих подданных, нежели политическими играми, что занимают большую часть его благородных «коллег». Его преданность своему народу заслужила Альмарику любовь людей; все они столь же преданны ему, сколь и он предан им.

Не так давно в Тен-Тири остро встала проблема с фанатиками-шиитами из аль-Хаза. Несколько мулл пересекли пограничную реку и начали проповедовать, что всем правоверным мусульманам города следует изгнать оттуда христиан, или познать немилость Аллаха. Эти выпады оскорбили многих суннитов, включая самого барона, и напугали немусульманское население. Альмарик несколько дней продержал этих мулл под стражей, а затем депортировал их в аль-Хаз. Но перед тем, как их отпустили, шииты пообещали, что гнев Аллаха скоро падет на Альмарика и его последователей.

САХУД

Королевство Сахуд лежит на самом севере Итаррии. Лишь считанные мегаланские торговцы ведут там дела; многие люди, проживающие на юге, даже не слышали этого названия. Сахуд, несомненно, является страной экзотических тайн и опасностей.

Вся информация о Сахуде крайне обобщена, а силу того, что о нем мало кто знает нечто конкретное. Стоит лишь помнить, что сахудийская культура полностью чужда для иноземца – никто не в силах точно указать даже на разницу между вызовом на дуэль и приглашением на обед.

История

Земляне, перенесенные сюда, происходили из разных народов Азии. Япония, Корея, Китай, Монголия, Сибирь, юго-восточная Азия, и даже доколумбова Северная Америка. По большей части, то были крестьяне; дворян и даже ремесленников среди них почти не оказалось. Сахуды быстренько осели и принялись вести фермерскую жизнь, «прозябая» в миролюбивой анархии.

Постепенно среди них выработалась новая культура, связавшая верования и

Барон Адриен Дорилис

Возраст 34; Рост 5`9``; Вес 145 фунтов. Рыжие волосы, зеленые глаза.

ST 10; DX 11; IQ 11; HT 10.

Преимущества: Статус 5; Богатство (Очень Богатый); Здравый Смысл; Представитель Силовых Структур (15 очков); Грамотность.

Недостатки: Служба (виконту); Чувство Долга (виконт); Упрямство.

Умения: Администрирование-11; Знание местности-12; Палаш-12; Дипломатия-11; Соколиная охота-11; Заговаривание зубов-12; Первая помощь-10; Политика-11; Верховая езда-11; Щит-12; Плавание-11.

Адриен Дорилис – закадычный друг, союзник и личный помощник Гильома. Он поддерживает своего друга во всех его заговорах, хотя и обладает достаточным здравым смыслом, чтобы сомневаться в мудрости некоторых из них. К Боури он не испытывает никакой личной неприязни, приберегая ее для патриция, который сделал Микардена бароном. Верный до конца, Адриен будет стоять бок обок с Гильомом, неважно насколько далеко тот зайдет, хотя и подозревает, что успеет пожалеть об этом. Утешает его только то, что кардиэльская политика – штука дорогая, но редко смертельная.

Имена в Сахуде

Сахудийские имена похожи на японские, состоящие из нескольких слогов со многими гласными. Простолюдины носят лишь одно простое имя. Аристократы также носят имя клана, которое служит фамилией. Сахудийские имена несут примерно те же значения, что и английские, но нужно обладать очень глубоким знанием языка, чтобы расшифровать их.

Распространенные имена: Акиро, Аширива, Бунокета, Фуцукиман, Хийошивара, Каошуан, Кушонаи, Мацуко, Нишиджи, Очирива, Окишайдо, Шизуока, Шошогазава, Танега, Цукияма, Яшикура и Йошигава.

Как правило, сахудийские имена состоят из чередующихся гласных и согласных в трех-пяти слогах и заканчиваются на «н» или гласную. Имена, указывающие на место также имеют хождение. Они, как правило, звучат очень поэтично при переводе: Гора С Фруктовым Садом; Водопад Тысячи Хрустальных Колокольцев; Полуночный Лес и прочие.

Женщины в Сахуде

Большинство сахудийских женщин сидят дома, ведут хозяйство и подчиняются мужу. Но из этого правила были и довольно яростные исключения! Женщины-воины пользуются огромным уважением, а некоторые кланы управляются властными матронами. Причин, по которым одни женщины пользуются более высоким статусом, чем другие, южанам не понять.

Некоторые путешественники думают, что настоящие правители Сахуда это женщины – что Небесный Царь лишь марионетка, а высокие войны придуманы для того, чтобы занять мужчин хоть чем-то.

традиции предков с элементами их нового мира. Они создали основанное на ритуалах общество торговли и войны, в котором личная, семейная и клановая честь стали превыше всего. С тех пор утекло много воды, многие кланы вставали на ноги и падали наземь, но века не привнесли в Сахуд никаких перемен.

География, Флора и Фауна

Сахуд занимает полуостров примерно 600 на 120 миль площадью. Также они контролируют полоску земли 750 миль длиной, от юга полуострова до севера Бронзовых гор. Таким образом, Сахуд граничит на юге с Зараком, на востоке со спокойными плодородными равнинами, на которых живут кентавры и великаны, а со всех остальных сторон омывается океаном.

Большая часть Сахуда – обрабатываемая земля, хотя, в случае уничтожения клана, его бывшие территории могут много лет пробыть бесхозными. Дикие земли быстро зарастают сорняками, а иногда даже той или иной формой мерзкого плотоядного цветка. Леса редки и состоят в основном из сосен, кедров и красного дерева. По этим неосвоенным лесам в изобилии живут лисы, олени, зайцы, журавли, орлы, белки и редкие найтсталкеры. Морские птицы здесь не редкость, некоторые из них считаются большим деликатесом.

Обрабатываемые земли разбиты на миниатюрные фермы. Дома держат кошек, собак, хардингов, вуленов и коров. Лошади считаются великой диковиной. Соколиная охота пользуется огромной популярностью – сахудийские соколы ценятся крайне высоко среди мегаланских поклонников этого времяпрепровождения. Основным экспортным продуктом Сахуда, однако, является шелк, и многие южные фермы разводят в первую очередь именно шелковичных червей.

Сахуд насыщен маной на нормальном уровне.

Общество

Правитель Сахуда – наследственный монарх, чей титул переводится как Небесный Царь (Статус 7). Он проживает в Императорском Дворце, никогда не покидая его, ему советуют и помогают могучие маги, называемые Очами Небес (Статус 6). Ни один чужестранец никогда не видел Небесного Царя, более того, даже не ступал на землю Дворца, что и привело к впечатлению того, что монарх – не более, чем пленник в руках наиболее влиятельных кланов Сахуда. Местные не подтверждают таких слухов – на самом деле, одному мегаланскому купцу попросту отрезали язык, когда он поделился своими сомнениями с одним из сопровождающих.

Практически каждый в Сахуде, похоже, так или иначе, связан со знатью. Титулы их, тем не менее, способны ввергнуть в ступор любого южанина; например, какую ступень занимает Третий Сумеречный Мастер по отношению к Лорду Западных Брызг – или, что далеко ходить, ко Второму или Четвертому Сумеречным Мастерам?

Лейтмотивом сахудийского общества является бесконечное маневрирование, между кланами и семьями внутри кланов, с целью сохранения лица и чести. Торговля – жизненно важное занятие, но и она лишь часть большой игры. Ведь. Судя по всему, статус того или иного дворянина измеряется лишь его влиянием в глазах его собратьев. Мудрый гость этой страны всеми силами постарается избежать местных политических игрищ. Глупец же постарается принять в них участие; но даже если будет похоже на то, что ему кое-что удалось, при распутывании клубка окажется, что дело лишь в участии некоего более изящного манипулятора. Лишь в крайне редких случаях дело действительно окажется в умении или удаче этого глупца.

Рабства в Сахуде нет. Преступников, местных и иностранцев, наказывают несколько иными методами.

Исконных не-людей в Сахуде никогда не было; горные дварфы держатся исключительно своей стороны древних границ. К гостям любой расы относятся ровно, за исключением людей-ящеров, которые считаются опасными, хотя и

Приключения в Сахуде

Торговля. Единственная причина посещать Сахуд с торговой экспедицией это их шелка и произведения их ремесленников. К несчастью, языковые барьеры и странные обычаи делают и этот бизнес очень рискованным, что может привести и к иным приключениям.

Высокая Война. Персонажи, обладающие высокими боевыми умениями, могут быть приглашены участвовать в *высокой войне* в качестве чемпионов клана. Денег за это ожидать не следует – это вопрос чести, а не найма. Такое приглашение может как служить своеобразным комплиментом, так и изощренным политическим маневром. Отказ повлечет за собой запятнанную репутацию, урон статусу и, скорее всего, тяжкое оскорбление клану, сделавшему предложение.

Низкая Война. Персонажи с боевыми, магическими или воровскими умениями могут быть призваны на *низкую войну* – войну без всех и всяческих правил против врагов клана. Хотя это может оказаться знаком оказанной чести, с той же вероятностью это может быть чисто коммерческим предложением, возможно с уточнением привилегий по сбору трофеев. Помните, что персонажи, просто ведшие дела с кланом, вступившим в низкую войну, также могут быть вовлечены в нее, независимо от их на то желания.

Дуэль. Любое нарушение сложного и запутанного сахудийского этикета или какого-нибудь обычая могут привести персонажей к ритуальной дуэли с очень странными правилами – причем любыми. Например, от участников потребуется драться с завязанными глазами (-10 на попадание, никакой активной защиты). Или им придется просто выкрикивать оскорбления в адрес друг друга начиная с полудня и пока у кого-нибудь не иссякнет словарный запас!

довольно вкусными, животными.

Магия

В Сахуде множество магов, некоторые из них довольно могучи. Но обычай считает показушную магию недостойной мужчины. Сахуды являются мастерами магии бытовой, обыденной, делающей жизнь более комфортной. Боевая магия, тем не менее, известна, но применяется в основном убийцами и ворами (или против них же). Войны предпочитают вести луком и сталью. Объяснения почему все именно так, а не иначе, для чужестранца не несут никакой смысловой нагрузки.

Военное Дело

В Сахуде нет профессиональной армии. Каждый клан выставляет ополчение при необходимости защитить свою землю от морских разбойников. Других врагов, равно как и желания расширять территорию своего государства, у Сахуда нет.

Тем не менее, благородные семьи дерутся между собой ожесточенно и постоянно. Существует два типа войны. Высокая война ведется на оружии – без магии – среди избранных воинов. Время и место такой схватки согласуется заранее. Некоторые виды такой войны могут иметь дополнительные правила. Метательное и стрелковое оружие, или вообще любое оружие может быть под запретом. Обычно такие войны ведет лишь цвет сахудийского общества, а ставкой в такой войне служит лишь честь (что само по себе уже крайне важно).

В Низкой войне, с другой стороны, в дело идут любые средства. Правила, конечно, есть, но ни один сторонний наблюдатель не сможет выяснить каковы они. Яды, убийцы, магия и толпы орущих наемников – цель оправдывает средства. Если такую войну не остановить, она завершится лишь полным уничтожением одной из сторон. Такие войны обычно начинаются после серьезных оскорблений или при наличии экономических причин. Однако, причины начала или смены типа войны для любого южанина как правило остаются неясными, даже если какой-нибудь сахудиец попытается объяснить.

Дзюдо и Каратэ: Эти умения не известны на Ирте – по крайней мере, в известной его части – за исключением Сахуда, хотя некоторые секретные культы и ордена, в основном исламского толка, учат чему-то похожему с точки зрения игровой механики. В Сахуде это общедоступное знание, и любой путешественник может учиться ему.

Закон

Обычные преступления против отдельных людей в Сахуде нелегальны. За исключением тех, что совершены во время низкой войны. Обычно. Прочие действия могут быть, а могут и не быть преступлениями.

Любому южанину на первый взгляд может показаться, что законы в Сахуде работают по случайному принципу. Они обычно связаны с теми самыми политическими маневрами и сохранением лица. Суды являются крайне помпезными мероприятиями. Приговоры могут быть вынесены мгновенно, а могут слушаться неделями. Решения обычно выносятся скорее в пользу сахудийцев, нежели иностранцев, но это, похоже, связано лишь с тем, что сахуды знают и выполняют некие правила, нежели с некоей предвзятостью. Иностранцы не получают никакого особого обращения, а незнание не освобождает от ответственности. Но гости страны могут и выиграть дело. Как-то один торговец даже вернулся домой, чтобы рассказать о том, как его повели в суд по поводу спора о ценах на его товар. Судья выслушал показания свидетелей, оштрафовал торговца на десять медных фартингов, а обвинителя по его приказу казнили на месте…

Просьбы и взятки иногда работают, а иногда нет. Само предложение взятки может расцениваться как оскорбление. Точно так же могут расценить и *отсутствие* такового предложения. Точно известно, что лишь вежливость и

Сахудийская Религия

Для южан религия сахудийцев по меньшей мере странна и запутанна. То малое, что известно, исходит от купцов, побывавших там и выучивших сложный сахудийский язык.

Боги Сахуда исчисляются тысячами; практически у каждой вещи, места, ремесла или явления есть отдельное божество-покровитель. Некоторые из них – духи природы, ассоциируемые с деревьями, ручьями, холмами, зверями и т.д. Другие покровительствуют отдельным ремеслам и профессиям. Даже у дверных проемов, кроватей и очагов есть свои духи. Боги солнца, земли, неба и моря наиболее важны, но даже к самым малым богам относятся с уважением.

Сахудийцы почитают своих богов через молитву и жертвоприношения. Не существует официального клира или таинств. Хотя некоторые церемонии проводятся с огромным размахом и помпой, большая часть молитв возносится в «личном порядке». Богатые люди и кланы держат свои, частные молельни для жертвоприношений; в крестьянских общинах такие святилища делают общими. В остальных случаях молитвы возносятся в соответствующих предмету молитвы местах – например, над горшком с едой о конце голода, или на вершине холма, если молитва о дожде.

Когда сахудийцы молятся, они ожидают реального результата. Для них взывать к богам можно с просьбой о благе или с целью заручится его одобрением; идея самоуничижения перед лицом бога для них абсолютно чужда. Возможно именно поэтому христианские миссионеры добились более чем скромных успехов в Сахуде. Однако, над ними чаще просто смеялись, а не преследовали – разве что какой-нибудь чиновник решал, что они слишком сильно злят кого-нибудь из местных богов.

Небесный Царь

Монарх Сахуда считается среди своих подданных божеством, которые, похоже верят, что этот мир *и есть* небеса. Это ведь там, говорят они, живут боги. Таким образом, их правитель является царем Небес, и, следовательно, божеством. Чужестранцы возражают на это тем, что раз он главный, почему он не командует другими богами, населяющими его царство. Крайне глупый способ покончить с жизнью – спросить об этом сахудийца.

Небесный Царь это титул, ближайший по значению к титулу первосвященника Сахуда. Какой бы кризис не постиг Сахуд, именно Небесный Царь должен приносить нужные жертвы и говорить с богами, чтобы позаботиться о подданных. Схожим образом лидер клана заботится о своем клане, а отец – о семье. Некоторые торговцы предполагают, что именно отсюда растут корни столь яростного отстаивания чести или *лица* – если человек запятнал ее или уронил лицо, боги послушают его молитвы с большой неохотой.

хитроумие могут хоть как-то помочь иностранцу в суде.

КИНКАКУ

Это величайший город Сахуда и его столица. Здесь же расположен основной торговый центр страны. Кинкаку расположен в основании Сахудийского полуострова, на берегах ленивой реки, достаточно глубокой для океанских кораблей. Кинкаку – большой город даже по мегаланским стандартам; его улицы заполнены народом и тележками рикш, а гам толпы и крики лоточников наполняют воздух.

Торговцы легко найдут здесь места, чтобы продать свой товар и купить то, что очень ценится дома. Им, правда, следует быть осторожными и буквально соблюдать местные обычаи. В городе располагается и внушительная иностранная диаспора - единственная в стране – где можно нанять гидов и переводчиков. Немногие сахуды учат энглийский; большинство считает это ниже своего достоинства.

Уулинн

На огромном холме над городом Кинкаку раскинулся Уулинн, Императорский Дворец. Вообще-то *дворец* – немного неверное понятие. Уулинн – город в себе, занимающий несколько акров высоко насыщенной маной земли и вмещающий тысячи стражей, слуг, наложниц и придворных. Небесный Царь никогда не ступает за пределы своего дворца, а входить туда могут лишь немногие высокопоставленные придворные и личные слуги Небесного Царя.

Говорят, что внутри стен Уулинна разбиты прекрасные сады, чудесный зверинец, горячие источники и магические лаборатории, это не считая знаменитых Царских Покоев. Придворные маги выполняют любой каприз Небесного Царя, а Очи Небес позволяют владыке править, не покидая своего роскошного дворца.

Кое-кому может показаться, что пробраться в Императорский Дворец может быть неплохой идеей. Также нет сомнения в том, что комплекс действительно таит в себе великие сокровища, как магические, так и самые обычные. Наказанием за подобную дерзость, однако, является смерть, причем не самая быстрая и безболезненная.

ЦУШУО

Цушуо – имя могущественного клана из восточного Сахуда. Его земли, носящие такое же имя и расположенные в нескольких днях плавания от берегов Мегалоса, были богаты и изобильны. До недавнего времени, по крайней мере.

Цушуо вышли проигравшими в низкой войне, что много лет шла между ними и их заклятыми врагами, кланом Ниодо. После падения последней твердыни Цушуо началась было пора сбора трофеев, но внезапный набег большого войска морских разбойников, высадившихся на берег со своих кораблей-драконов, и последовавшая стычка заставила победоносных Ниодо оставить добычу и отступить. Обнаружив, что город уже наполовину сожжен, а женщин в нем практически не осталось, разбойники были вынуждены поступить так же. Клан Ниодо тем временем оказался вовлечен в другой конфликт, так что руины древнего дома Цушуо остались на поживу хищникам и сорнякам. Пока Ниодо не вернутся, ничейные богатства так и будут лежать без хозяина.

РАВНИНЫ КОЧЕВНИКОВ

Один мегаланский хронист описал этот регион к северу от гор Уайтхуд как «земли, где огромные волосатые люди и животные пожирают друг друга без разбора». Полукочевые жители этого региона довольно примитивны (Технический Уровень 2), но жестки. Они отражали каждую попытку Мегалоса захватить их земли. Естественно, эти земли по-прежнему остались целью периодических рейдов.

Береговые жители этих земель строят одномачтовые корабли-драконы, на

Имена Кочевников

Северные кочевники зовутся единственным именем, обычно англо-саксонского, кельтского или скандинавского происхождения, и практически всегда добавляют эпитет. Эпитет обычно отражает самые значимые и замечательные поступки или личные особенности. Эпитеты, звучащие сообразно имени или в рифму ценятся особо.

Примеры: Хью Победитель Медведя, Вонючий Тэм, Берд Кровавая Рука, Дег Горелый Нос, Глупый Вилл, Арн Козел, Гофф Седая Борода, Худой Эрик, Жиль Ненасытная Утроба.

Иногда кочевники предпочитают эпитет своему имени и используют только его. Например: Сокрушитель Щитов, Пожиратель Пауков, Грифон. Этой привилегия обычно удостаиваются вожди и герои.

Приключения на Равнинах Кочевников

Кочевники находят высокие технологии интересными – особенно те, что позволяют делать лучшие корабли и оружие. Они будут побаиваться волшебника, обладающего могущественной боевой магией, но их уважения и дружбы достойны лишь подобные им – могучие, отважные и бесшабашные бойцы.

Дипломатия. Договор с племенем кочевников состоит из хитрой комбинации даров, угроз, лести и как минимум одной схватки. Кочевники отреагируют с -3 или хуже на труса или слабака, но с +2 и лучше на любого, доказавшего свою великую отвагу и благородство. Берсерков также уважают, но особо не боятся.

Охота на Зверя. Лучшие меха идут с гор и лесов Равнин Кочевников. Однако, стоит помнить, что шкуры с этими мехами принадлежат довольно опасным монстрам, как правило, не желающими с ними расставаться. А группа охотников заодно может столкнуться и с местным племенем (и разобраться с ним – дипломатией, хитростью, магией или силой).

Охота за Сокровищами. Границы Мегалоса некогда простирались далеко за Уайтхуд, пока однажды кочевники не отбросили захватчиков за горы. Руины городов и замков лежат в глубине земель, некогда принадлежавших Мегалосу. Банда приключенцев вполне может неплохо поживиться остатками былой роскоши, забытой или брошенной во время решающих битв. Как знать... может где-то есть нацарапанные в спешке карты, указывающие путь к таким местам.

которых они охотятся на китов и совершают набеги на Мегалос и Сахуд. Они великолепные моряки, и их простые корабли построены очень добротно, хотя они и не столь технически продвинуты, как суда Аратерры.

История

Люди, заселившие эти суровые северные земли, были принесены Погибельной Бурей из северной Евразии. Кельты, скандинавы и даже небольшое количество монголов, не считая тех же народов, что заселили и северный Мегалос. Поколения жизни под открытым небом дали жизнь расе сильных, выносливых людей. Остальные просто не выжили.

Века тому назад, мегаланские легионы покорили внушительную часть этих земель. Упрямые северяне отступили в самые отдаленные области. Вскоре, однако, кочевники объединились под рукой Росса Гейткракера – ныне героя северных легенд – и отбросили мегаланцев на юг, за горы. Победители стали совершать набеги на поселения своего не менее агрессивного соседа. 200 лет тому назад было завершено строительство Стены Императора, предназначенной перекрыть западное направление этих рейдов – так что кочевники стали совершать набеги на восток.

Сегодня береговые кочевники процветают благодаря торговле с востоком в перерывах между набегами. Внутренние обитатели, однако, остаются варварами, яростно дерущимися между собой, и завистливо поглядывающими на богатства своих соседей. Их новейшая цель – мегаланский город Кеталос, ведь его военачальник сам бросил его на произвол судьбы!

География, Флора и Фауна

Южная часть Равнин Кочевников представляет собой холмистую гряду, постепенно становящуюся плоской равниной по пути на север. Большая часть региона покрыта хвойными лесами; остальное – травяные луга, рассеченные многочисленными ледниковыми озерами. Эта земля также страдает от крайне нестабильного фона маны – области с разным уровнем насыщенности – от высокого до низкого – чередуются безо всякой видимой системы; в некоторых областях этот фон еще и колеблется с периодичностью в пару недель. Это приводит к некоторым необычным последствиям для местных жителей, а магическое искусство становится воистину рискованным занятием. Оборотни здесь – обычное дело, также как и необычные магические создания – грифоны, пегасы, гиппогрифы и прочие. Даже простые животные вырастают больше и яростнее своих сородичей из других земель: бобры, норки, лоси, волки, медведи и даже найтсталкеры достигают поистине невероятных размеров. Кочевники, самые яростные и живучие из всех местных обитателей, бьют их на мясо и шкуры; самая лучшая на Ирте пушнина идет именно из этих земель.

За исключением выращивания пшеницы и ячменя, идущих на хлеб и пиво, кочевники не ведут сельского хозяйства. Они живут охотой, рыбалкой и лишь немногие разводят хардингов. Также они выращивают великолепных, сильных и выносливых лошадей; в жилах лучших скакунов, верхом на которых идут в бой рыцари цивилизованных стран, течет северная кровь.

Общество

Мегаланский термин *Равнины Кочевников* не совсем точен – некоторые племена этих жестких, воинственных людей и в самом деле кочевники, но далеко не все. Большинство племен и кланов строят сразу несколько небольших деревенек или фортов, и переезжают из одного в другой несколько раз в год. Каждым кланом правит вождь, хан или ярл (Статус 4). Прочие почетные занятия – воин (Статус 1), друид или шаман (Статус 3) и бард (Статус 2); земледелие, торговля или ремесло считаются не более, чем работой по совместительству. Некоторые кланы также почитают профессию кузнеца (Статус 2).

Все кочевники любят совершать набеги, и с удовольствием совершают довольно длительные переходы, чтобы напасть и ограбить другую деревню или

Религия Кочевников

Большая часть кочевников – терпимые по натуре язычники. Они гостеприимно признают Бога (или Аллаха), если их заставят, но при этом сохранят свои старые верования и попросту не поймут доводов, заставляющих их отказаться от них. «Конечно, Бог есть. Все боги есть. Тор есть. Дух воды есть. В чем проблема-то?»

Язычество, практикуемое кочевниками, различается от племени к племени, но прославление отваги и силы в битве существует у всех. В отличие от христиан или мусульман, кочевники верят, что на Небесах их ожидает славная бесконечная битва, а никак не мир, спокойствие и неземная роскошь.

Религиозным лидером племени является друид или шаман (обычно мужчина). Они приносят жертвы богам, смотрят в бурлящую неопределенность грядущего, проводят свадьбы и погребения и благословляют воинов на битву. У большинства из них есть в арсенале пара заклинаний, связанных с природой, погодой и элементами. В некоторых кланах друиды ритуально убивают престарелого вождя и гадают о будущем племени по его предсмертным конвульсиям.

Кочевники верят, что все в природе – деревья, небо, холмы, камни, ручьи, овраги и прочее – все является обиталищем духов, которые имеют столько же имен, сколько самих племен. Их главная богиня, однако, носит лишь одно имя – Эрдра, Мать Земли. Именно с ней связаны феномены рождения, роста и перерождения. Ее времена года – весна и лето. Ее супруг известен под несколькими именами, из которых наиболее известно имя Вотан. Он – бог войны, охоты, смерти, бурь и зимы. Последний из богов – Локи, Обманщик. Именно он стоит за всем невезением и неудачами. Кочевники верят, что у каждого человека есть *вирд*, судьба – абсолютно ему неизвестная и абсолютно неизбежная. Именно эта вера дает северным воинам столь отважно бросаться в битву, которая устрашила бы более «цивилизованного» воина.

мегаланский город. Между набегами воины охотятся на северных монстров или дерутся друг с другом. Часто, в одиночку или небольшими группами, они приходят в Мегалос и мирно, в поисках славы и приключений. Их с радостью берут на работу стражниками, наемниками или гладиаторами.

Статус женщины меняется от племени к племени – кое-где они не более, чем собственность; кое-где они равны мужчинам, а наказание за нарушение этого порядка, как правило, крайне жестокое и медленное. Несколько кланов являются исключительно женскими; мужчины-рабы используются исключительно для размножения, а мальчики-младенцы продаются или отдаются сразу же, как научаются обходиться без материнского молока.

Некоторые племена также держат рабов. Как правило, это женщины, захваченные в результате набегов, хотя мужчины-пленники также иногда встречаются.

Не-Люди

В северных лесах расположено несколько изолированных поселений эльфов. Суеверные кочевники жутко боятся их и держатся от них подальше. С дварфами Уайтхуда кочевники находятся в дружеских отношениях, особенно на фоне их общего врага – Мегалоса. Кочевники меняют янтарь, меха, зерно и мясо на отличное оружие дварфов. Они верят, что произведенное под горами, это оружие обладает особыми магическими свойствами – цивилизованные люди считают это умной уловкой хитрых дварфов. Прочие не-люди на севере считаются скорее любопытной диковиной. И первое, что типичный кочевник захочет сделать, это подраться с ними, просто чтобы выяснить, насколько они круты.

Также по этим землям разбросано несколько общин великанов. Северяне уважают их, и даже торгуют с ними. Фактически, эти кочевники – единственные люди, которым великаны доверяют хоть сколько-то.

Магия

Магия – частое явление в большинстве областей Равнин, хотя и не столь развитое и проработанное, как в местах с более предсказуемой маной. Маги или шаманы часто обладают в племени властью, далеко превосходящей их магические умения. Некоторые шаманы с удовольствием перенимают знания у гостей, сведущих в магии, другие относятся к таким посетителям подозрительно, стараясь поскорее избавиться от своих «соперников».

Магия кочевников ограничивается элементной, пророческой и боевой. Использование ее насыщено огромным количеством ритуалов, поскольку они делают магию более предсказуемой. Целебная магия многими племенами считается недостойной мужчины, а посему ее часто избегают. Наиболее ценимой является магия, дарующая силу и умение в бою, и помогающая не чувствовать боль. Некоторые шаманы практикуют руннную магию; именно они – наиболее могущественные из северных волшебников.

Врожденная способность превращаться в животное отнюдь не редкость на Равнинах. Существуют целые племена, обладающие таким даром. В общем и целом, магия северян не самая мощная на Ирте – не потому, что кочевники тупы или бессильны – многие из них очень умны и очень могущественны – просто-напросто сказывается всеобщая неграмотность, а учителя очень сложно найти.

Закон

Закон среди кочевников – вопрос скорее обычая, нежели указов. Традиции и табу определенного племени применяются одинаково ко всем, даже к вождю. Решение выносится вождем или друидом после совета со старшими воинами. Наказание как правило или очень мягкое, или очень суровое – публичное унижение или конфискация собственности за мелкие преступления; смерть, изгнание или рабство за серьезные.

Лишь преступления, затрагивающие клан в целом выносятся на суд вождя.

Барды

Поскольку письменность кочевников не ушла от рун, вырезанных на каменных или деревянных табличках, существует и процветает целый класс сказителей и историков, известных как *барды.* Барды – умелые музыканты и исполнители, которые носят в памяти баллады, генеалогии, басни и истории своих кланов. Они сочиняют новые песни и сказания в честь великих воинов и лидеров. Некоторые путешествуют с места на место, от клана к клану, собирая и рассказывая истории об очень далеких краях.

Барды имеют почти священный статус среди кочевников – тот, кто убьет барда не для самозащиты, будет проклят до седьмого колена и удача оставит его и его потомков.

Слепой Ларс

Возраст 39; Рост 6`2``; Вес 210 фунтов. Светлые волосы, голубые глаза.

ST 10; DX 13; IQ 14; HT 10.

Преимущества: Чувство Направления; Обостренный Слух +3; Эмпатия к Животным; Внешность (Красивый); Музыкальные Способности +5; Репутация +2 (всегда и везде); Голос.

Недостатки: Слепой; Богатство (Бедный).

Причуды: Притворяется, что не слепой; Бесится, когда кто-либо относится к нему как к инвалиду.

Умения: Артистизм; Обращение с животными-15; Знание местности (Мегалос)-14; Знание местности (Равнины Кочевников)-15; Знание местности (Сахуд)-14; Бард-20; Пирушки-13; Заговаривание зубов-15; Первая помощь-15; Геральдика-13; Дзюдо-13; Язык (дварфийский)-13; Язык (эльфийский)-13; Язык (сахудийский)-14; Музыкальный инструмент (флейта)-16; Музыкальный инструмент (арфа)-16; Выступление-15; Поэзия-13; Верховая езда-15; Хорошие манеры-16; Пение-16; Знание улиц-13; Выживание (лес)-14; Плавание-12.

Слепой Ларс – один из известнейших бардов Итаррии. Он начал свое путешествие в 14 и бродит по дорогам этого мира вот уже 25 лет. Он редко остается в одном месте надолго (хотя и провел однажды в Сахуде целых два года, о которых отказывается говорить), предпочитая путешествовать с любой группой людей, которая согласится принять его (*немногие*, надо сказать, отказываются).

Хотя он и сравнительно невысокий по меркам своей родины, с первого взгляда видно, что Ларс родом с Равнин Кочевников. Он все еще регулярно навещает родину для того, чтобы принести последние новости из внешнего мира и послушать слухи о местных делах.

Единственная уступка Ларса своей слепоте это то. Что он предпочитает путешествовать не один, когда это возможно. Но и это не потому, что он беспомощен – помимо своего чувства направления и умения выживать на природе, он еще и вполне способен защитить себя.

Частные споры решаются на дуэлях. Женщин обычно представляет ближайший родственник-мужчина, но в некоторых племенах женщина вполне способна и сама за себя постоять!

ХЕОЛЬФЬОРД

Четыре столетия назад Хеольфьорд был богатейшей провинцией Мегалоса к северу от гор Уайтхуд. Она простиралась вдоль берегов реки Бэндук примерно на сотню миль в обе стороны; ее поля были плодородны, а скот тучен. Лорды Хеольфьорда богатели на торговле мехами, янтарем и лошадьми, и использовали свое богатство, чтобы создать громадный город-крепость в центре своих земель.

Когда кочевники захватили северные провинции, именно в Хеольфьорде остались последние из мегаланцев. Когда стало очевидно, что никакой надежды нет, защитники решили подороже продать свои жизни. Женщины убили своих собственных детей, а затем и самих себя, чтобы избежать ужасов рабства в руках диких варваров, а оставшиеся к тому времени в живых маги произнесли жуткое и могущественное заклинание. Огненная вспышка поглотила тела мертвецов, самих магов и всех тех северян, которым не повезло к тому времени оказаться внутри стен штурмуемого ими города. Землетрясения с грохотом раскололи саму землю вокруг города, и огромные трещины пожирали воинов десятками. Лишь выжженная каменная оболочка посреди мертвой земли осталась на месте некогда шумного и процветающего города.

Рассказ о Хеольфьорде был принесен на юг горсткой чудом оставшихся в живых людей, и сразу же стал излюбленной темой бардов и менестрелей по всему Мегалосу. Потерянное золото Хеольфьорда стало легендарным: о его сокровищнице говорят, что она содержала богатства, достойные десятка королей. Некоторые говорят, что золото было уничтожено магическим пожарищем. Другие утверждают, что сокровища были предварительно спрятаны в безопасном месте. Сами кочевники верят, что руины населены духами убитых матерями детей, и говорят о Хеольфьорде со страхом в голосе.

Точное местоположения Хеольфьорда известно лишь кочевникам. Многие искатели приключений с юга отправлялись на поиски, следуя старым картам, но те места сильно изменились – они испещрены озерцами, неправильной формы грядами и глубокими, глубокими ущельями. Если кто из них и нашел то страшное место, то не вернулся, чтобы рассказать о нем.

ЗАРАК

Зарак – это имя, которым дварфы называют и кряж, раскинувшийся на севере Итаррии, и подгорное королевство под ним. Для них эти понятия едины. Зарак граничит с Кейтнессом на юге, с дикими Орочьими Землями на западе и с могучим Мегалосом на востоке. Дварфы открыто торгуют со всеми своими соседями-людьми.

Зарак – единственное не-людское королевство на известной части Итаррии. Все остальные не-люди живут небольшими отдельными общинами, и большая часть из них признает над собой власть правителей-людей. Лишь дварфы независимы и могущественны… гораздо более могущественны, чем многие предполагают.

История

Дварфы жили в Зараке тысячи лет, задолго до Погибельной Бури, во времена, когда лишь гномы, эльфы и орки делили с ними богатства Итаррии. Они всегда были замкнутыми, и недолюбливали прочие расы. Именно поэтому они все далее и далее углублялись под горы, концентрируясь на перипетиях своей собственной политики и совершенствовании ремесел, зачастую игнорируя все то, что происходило прямо над ними. Незваных гостей их подземных городов (обычно орков) ловили и обращали в рабство.

Верхний мир вломился в двери к дварфам, когда отдача от заклинания Темных

Семь Братьев Королей

Высокий Король Экаррон III

Возраст 150; Рост 4`7`` Вес 230 фунтов. Пышные светлые волосы, голубые глаза.

ST 12; DX 12; IQ 13; HT 13.

Преимущества: Харизма 2; Абсолютная Память; Статус 7; Представитель Силовых Структур (10 очков); Богатство (Жутко Богатый).

Недостатки: Служба (-5 очков); Близорукость; Честность; Пацифизм (только самооборона); Чувство Долга (ко всем дварфам); Обет (Высокий Король).

Умения: Администрирование-12; Оружейник-16; Бард-13; Пивовар-14; Кузнец-15; Определение лжи-13; Дипломатия-15; Гербалист-10; Геральдика (дварфов)-12; Ювелир-17; Право-14; Лидерство-13; Политика-12; Хорошие манеры-16; Двуручный топор-12.

Экаррон очень хорошо образованный и изысканный дварф. Он верит, что его королевству нужна справедливая, но строгая рука. Так что принятие решения Экаррон может и затянуть, но раз приняв его, стоит на нем до конца. Он любим своим кланом и другими Шестью Королями, что в полной мере отражено тем фактом, что именно он был назван Высоким Королем несмотря на свою молодость.

Он крайне мало общался с не-дварфами на протяжении своей жизни. Его клан – один из самых удаленных от людских земель, к тому же, Экаррон никогда не покидал Зарак. В общем и целом, он считает влияние людей благим, но также он убежден и в том, что им лучше держаться от Зарака подальше.

Дьюринанн II

Возраст 385; Рост 4`0`` Вес 195 фунтов. Рыжие седеющие волосы, серые глаза.

ST 14; DX 11; IQ 9; HT 13.

Преимущества: Статус 7; Представитель Силовых Структур (10 очков); Богатство (Очень Богатый); Эмпатия.

Недостатки: Служба (-5 очков); Лень.

Умения: Администрирование-10; Оружейник-15; Кузнец-13; Дипломатия-13; Геральдика (дварфов)-10; Право-12; Лидерство-11; Хорошие манеры-14; Двуручный топор-13.

Дьюринанн не особо впечатляющий лидер. Если бы не фундаментальный консерватизм дварфов, он был бы смещен уже очень давно. Некогда энергичный молодой дварф, Дьюринанн с годами сильно разленился, вплоть до того, что ему лень выходить из своих палат даже для того, чтобы дойти до кузницы! В последнее время ему лень даже править – его королевство практически плывет по течению само по себе. Но существующие шахты уже практически истощены, а Высокие Мастера проявляют недовольство. Дьюринанну лучше бы проснуться поскорее, или он рискует лишиться работы.

эльфов в мгновение ока уничтожило южную оконечность Зарака – именно на его месте простирается часть Великой Пустыни. Даже сейчас эта область считается осквернённой и проклятой. Ни один дварф не захочет оказаться там по доброй воле.

Восстанавливаясь от этой трагедии в своей любимой медленной, но верной манере, лишь через много, много лет дварфы заметили новых обитателей своего мира. Если точнее, встреча произошла в 1235 году, когда разведывательная экспедиция молодой тогда Империи достигла области, названной ими Бронзовыми Горами. Первые контакты были довольно кровавыми, но люди оказались стойкими, и скоро вместо войны началась торговля.

Начиная с этого момента, отношения между королевством дварфов и его соседями начали укрепляться. Дварфы сегодня свободно торгуют практически повсюду, меняя произведения своего исключительного мастерства на недоступные под горами деликатесы и красивые ткани. И они по-прежнему замкнуты. Они допускают сосуществование с людьми, живущими на поверхности Зарака, но крайне осторожны в вопросах того, кого пускать в свои прекрасные подземные города. Лишь немногие из людей имели возможность оценить их великолепие.

География, Флора и Фауна

Дварфы, хотя и претендуют на поверхность гор, редко ее используют. Все их города лежат под землей. Ни единый человек точно не знает, как глубоко они простираются. Дварфы идут вслед жилам металлов, драгоценных камней, добывая строительный камень с упорством, понятным лишь им самим; выработанные шахты постепенно становятся их домами по мере продвижения вглубь.

Под землей в непосещаемых тоннелях заводятся разнообразная живность – летучие мыши, крысы, ящерицы, гигантские черви, рики и другие, иногда безымянные твари. Но дварфы, надо сказать, не рады такому соседству, и уничтожают всех «подселенцев», каких смогут найти.

У себя под землей дварфы выращивают грибы. Они способны (и когда-то так и было) полноценно существовать на одной грибной диете. Однако, вскоре после начала торговли с людьми, они научились наслаждаться и другими видами еды, и теперь многие купцы делают состояния, поставляя дварфам мясо, зерно и (конечно же) алкоголь.

Общество

Зараком правят семеро «братьев-королей», один из которых является Высшим Королем всех дварфов. Даже дварфы иных земель, например, Народа Тулина из Уайтхуда, признают главенство Высшего Короля Зарака. Семь королей (Статус 7) правят кланами, населяющими разные районы гор, каждый клан носит имя своего короля.

Вслед за благородными кровями, дварфы превыше всего ценят ремесленные навыки. Статусами 5 и 6 заслуженно пользуются лишь лучшие из мастеров. Эти Высшие Мастера привлекают молодых сторонников, предоставляя обучение в обмен на службу. Хотя дварфам и незнакомо понятие гильдии, данный социальный институт во многом служит тем же целям. До тех пор, пока ремесленник не будет сам признан Высшим Мастером, он считается учеником или вассалом (оба слова применимы) одного из Высших Мастеров клана. Помимо родовых взаимоотношений, эти структуры имеют наибольшее политическое и социальное значение в жизни королевства.

Помимо королей, ни один другой дварф-управленец не имеет Статуса выше 4, но и они считаются с мнением вышестоящих мастеров. Административную деятельность дварфы ставят на ту же полку, что люди – кузнецов: полезная и достойная работа, не подразумевающая, однако, никакого значительного престижа.

Транзиравст

Возраст 320; Рост 4`10`` Вес 260 фунтов. Черные волосы, зеленые глаза.

ST 14; DX 14; IQ 11; HT 12.

Преимущества: Статус 7; Представитель Силовых Структур (10 очков); Богатство (Очень Богатый);Харизма 2; Чувство Направления; Интуиция; Сильная Воля 2.

Недостатки: Служба (-5 очков); Хромой (покалеченная нога); Обжорство; Самоуверенность.

Умения: Администрирование-14; Оружейник-15; Бард-14; Кузнец-16; Дипломатия-14; Геральдика (дварфов)-12; Ювелир-16; Право-11; Лидерство-13; Политика-12; Гончар-15; Хорошие манеры-15; Двуручная булава-9.

Транзиравст – веселый, общительный тип дварфа. Но он также и одаренный лидер и плодовитый мастер-ремесленник, так что его клан предпочитает терпеть его своеобразное чувство юмора. За время своего правления Транзиравст упрочил положение своего клана, развил производство и торговлю в очень значительной степени. Сегодня его клан питается лучше всех прочих дварфов, а их мастера стремятся удовлетворить и запросы своих торговых партнеров-людей.

Блайнтир VII

Возраст 265; Рост 5`Вес 265 фунтов. Каштановые волосы, карие глаза.

ST 14; DX 13; IQ 8; HT 14.

Преимущества: Статус 7; Представитель Силовых Структур (10 очков); Богатство (Очень Богатый); Харизма 2; Боевые Рефлексы; Высокий Болевой Порог.

Недостатки: Служба (-5 очков); Рассеянный; Алчный; Обжорство; Легковерный.

Умения: Двуручный топор-17; Метательный топор-15; Кузнец-14; Оружейник-15; Геральдика (дварфов)-10; Право-8; Администрирование-11; Дипломатия-10; Лидерство-13; Политика-7; Хорошие манеры-12.

Блайнтир - своенравный, но довольно приятный дварф, предпочитающий из всех ремесел воинское искусство. Он не слишком умен, и предпочитает доверять ведение дел своим управленцам, что в основном идет на благо клану.

Блайнтир проводит много времени со своей отборной гвардией, охраняющей главный восточный вход в Зарак. Несмотря на его статус, Блайнтира чаще всего можно увидеть в первых рядах кровавой рубки, когда таковые случаются. Большая часть клана ценит своего харизматичного лидера более всего именно за воинскую отвагу и доблесть. Однако, окунувшись в политику, он превращается в безнадежного олуха, верящего всему, что ему говорят. Лишь его абсолютная уверенность в своих советниках остановила его от того, чтобы отдать важнейшие права на разработку шахт клану Мортринна.

Не-Дварфы

Люди, и прочие, живущие на поверхности дварфийских гор, живут там с разрешения самих дварфов. Большей частью, то охотники и фермеры, зарабатывающие на жизнь торговлей с подгорным народом.

Лишь изредка дварфы приглашают чужеземцев в свои подземные залы. Но даже эти визиты не перерастают в постоянное проживание, за исключением, разве что, небольшого количества рабов.

Именно рабы – наиболее распространенные обитатели дварфийских городов из числа не-дварфов, большая их часть когда-то рассчитывала поживиться сокровищами или секретами подгорного народа. Некоторые – куплены у странствующих работорговцев. Практически все они работают в шахтах или на грибных фермах, занимаясь работой, которой не хотят пачкать руки даже трудолюбивые дварфы. Жизнь этих бедолаг счастливой не назовешь; дварфы относятся к ним, как к любому инструменту. Полезный инструмент поддерживается в рабочем состоянии до тех пор, пока он полезен – и не дольше.

Рабство в Зараке – явление не повсеместное. Некоторые правители не разрешают его, некоторые разрешают. Тут, похоже, имеет место быть дело вкуса, хотя дварф никогда не будет держать в рабстве другого дварфа.

Магия

Многие дварфы – могущественные маги. Как и другие изначальные обитатели Ирта, они считают ее лишь одной из сил природы – причем силой этой можно манипулировать множеством полезных способов. Обычно дварфы концентрируются на изучении земляной и огненной магии, а также на создании магических предметов. Самое лучшее на Ирте оружие, магическое и немагическое, делается в глубинах Зарака. Подробностей никто не знает.

Военное Дело

Как таковой профессиональной армии у дварфов нет. Стража патрулирует все входы в Подгорные Царства. Она состоит в основном из молодых дварфов, которыми командует один из капитанов-ветеранов. Стражи вооружены топорами (которые они умеют использовать). Но эти ребята созданы отпугивать воров и шпионов, а не отражать полноценное нашествие.

В случае подобного нашествия (которые периодически случаются – особенно со стороны Орочьих Земель), все дварфы обоих полов, способные держать оружие, встают на защиту своих домов.

Войны между кланами также случались, но последняя кончилась два дварфийских поколения тому назад.

Закон

Законы дварфов созданы для дварфов и крайне редко нуждаются в применении к кому-либо еще. Они учат уважать власть, старших, собственность, а также плоды ремесла вообще и красивые вещи в частности. Большинство дварфов именно поэтому законопослушны, не любят насилие за исключением тех случаев, когда защищают свой дом, любимых или что-либо прекрасное. Наказания за преступления среди дварфов чаще всего представляют собой общественно полезные работы или штрафы, нежели какие-либо насильственные действия. Абсолютным наказанием является изгнание.

Общепринято считать, что все дварфы, живущие или странствующие вне своих городов, являются преступниками, изгнанными из дома за свои преступления. Сами дварфы не склонны обсуждать подобные вопросы.

Семеро Братьев-Королей

Семь Братьев-Королей Зарака правят каждым своим могущественным подгорным кланом. Один из них избирается быть Высшим Королем, его клан становится Высшим Кланом, а его слово отныне имеет немного больше веса.

Мортринн

Возраст 820; Рост 4`2`` Вес 200 фунтов. Седые волосы, серые глаза.

ST 15; DX 13; IQ 13; HT 13.

Преимущества: Статус 7; Представитель Силовых Структур (10 очков); Богатство (Очень Богатый); Чувство Направления; Бдительность; Предчувствие Опасности; Сильная Воля 2; Стойкость 2.

Недостатки: Служба (-5 очков); Вспыльчивость; Задиристость; Алчность; Жадность; Упрямство.

Умения: Администрирование-13; Оружейник-20; Кузнец-17; Определение лжи-16; Заговаривание зубов-14; Геральдика (дварфов)-12; История-12; Ювелир-15; Право-14; Лидерство-15; Политика-12; Хорошие манеры-13; Двуручный молот-16.

Старый и влиятельный дварф, Мортринн правит своим кланом железной рукой. Когда-то он был Высоким Мастером и обрел свой нынешний статус при помощи тщательно спланированного переворота, что случалось в Зараке лишь считанные разы до этого. Фактически же, Мортринн стоял практически за всеми междоусобными раздорами, происходившими в Зараке за последние несколько веков. Некоторые говорят, что с годами его нрав несколько смягчился, но на самом деле он просто серьезно болен, но Мортринн не хочет, чтобы даже его собственные соплеменники (среди которых у него тоже хватает врагов) знали, что он сильно сдал.

Гиннаргрим III

Возраст 135; Рост 4`5`` Вес 210 фунтов. Каштановые волосы, голубые глаза.

ST 14; DX 12; IQ 11; HT 12.

Преимущества: Статус 7; Представитель Силовых Структур (10 очков); Богатство (Очень Богатый); Абсолютная Память; Склонность к магии 2; Стойкость 2.

Недостатки: Служба (-5 очков); Заикание; Робость (Серьезная); Расовая нетерпимость (Эльфы).

Умения: Администрирование-16; Оружейник-20; Топор-14; Кузнец-20; Пивовар-14; Геральдика (дварфов)-14; Ювелир-20; Право-14; Лидерство-10; Хорошие манеры-10; Собирание-12; Щит-13.

Гиннаргрим – единственный потомок благородной ветви своего клана, не считая его двоих сыновей-подростков. Его клан некогда правил пустынными теперь залами южной оконечности Зарака, и именно там погиб почти весь его род. Еще одна случайность (на этот раз обрушение свежей шахты) унесла жизни его отца и старшего брата, оставив в живых лишь юного Гиннаргрима. Он робкий, склонный к уединению дварф, страдающий расстройством речи, еще больше отделяющим его от общества.

Он просто слишком подавлен своим преждевременным и непредвиденным возвышением, и предпочитает оставлять публичные выступления на долю управленцев. На самом деле, Гиннаргрим достойный и компетентный правитель и ремесленник высшего уровня мастерства, вполне заслуживающий своего статуса. Но слишком немногие знают об этом, мечтая о дне, когда подрастут его сыновья и сменят отца на посту.

Нынешний Высший Король – Экаррон III, энергичный молодой дварф около 150 лет от роду. Его клан зовется Народом Экаррона, и обитают они в огромном подземном городе Экарриэле. Шестеро других братьев зовутся Дьюринанн II, Транзиравст, Блайнтир VII, Мортринн, Гиннаргрим III и Сольгинъярл.

Каждый из королей заботится о благополучии своего клана, также как и о росте и процветании жилых и шахтерских районов своих владений. Он же отвечает за охрану входов в подземелья и поддержание торговли с внешним миром. Каждый Брат-Король автономен, хотя зачастую они работают сообща. У каждого клана свои законы касаемо торговли, горного дела, чужестранцев, рабства и прочих аспектов, интересных лишь дварфам.

Народ Тулина

Народ Тулина – клан дварфов, живущий под горами Уайтхуд, протянувшимися поперек Равнин Кочевников. Несмотря на удаленность от Зарака, они признают Высшего Короля своим повелителем и в знак верности отсылают ему ежегодно лучшие образцы ремесленного искусства своих мастеров. Тулин – старый дварф, проживший на свете почти тысячу лет, и его терпение относительно короткоживущих, хитроумных людей практически иссякло. Он практически оставил свой пост главы клана, сосредоточившись на деле всей своей жизни – магическом артефакте, над которым он работает вот уже сотню лет. Среди дварфов он обладает Статусом 7… 6 как лидер клана отдельного клана плюс 1 за его крайне почтенные годы и непревзойденное мастерство. Сам Высший Король встает, когда Тулин входит в залу, в те редкие случаи, когда старый дварф навещает Зарак.

Делами клана управляет губернатор. Народ Тулина открыто торгует с кочевыми племенами, живущими в окрестностях их гор. Также они *добровольно* не торгуют с Мегалосом, предпочитая посылать купцов в Кейтнесс и Сахуд, но не продавать произведения своего ремесла мегаланцам. Двадцать лет тому назад, Тулин обратился в Зарак с призывом объявить полный бойкот Империи. Его просьба была отклонена, и Тулин вернулся домой, разочарованный в прочих Королях, но с клятвой вести бойкот самостоятельно. Даже сам Тулин не знает, насколько близки были Семеро Братьев-Королей к тому, чтобы удовлетворить его желание.

ЭЛЬФЫ

Эльфийских королевств на Ирте не существует, поскольку эльфы в целом не верят в необходимость подобных структур. Тем не менее, по всей Итаррии разбросана масса эльфийских общин, варьирующихся в размерах от совсем крошечных (две-три семьи) до довольно крупных (несколько сотен семей). Обиталища эльфов всегда сливаются с естественной средой, становясь крайне малозаметными для нетренированного глаза.

История

Эльфы существовали на Ирте с незапамятных времен. В годы, предшествовавшие Погибельной Буре, эльфы были многочисленны, их общины были разбросаны по всей Итаррии, и процветали, пользуясь дарами природы, о которой они с такой любовью заботились. Поскольку дварфы оставались в своих горах, а гномы были спокойными и тихими соседями, единственным врагом эльфов были ужасные орки, без разбора топтавшие и уничтожавшие милые эльфам земли.

Так, собственно, все и случилось. В отчаянной попытке избавить мир орочьей угрозы, Темные Эльфы соткали разрушительное заклинание, которое, сорвавшись с привязи, принесло на Ирт величайшую магическую катастрофу в его истории. Отдачей заклинание смело с лица земли великолепные лесные города эльфов в девственных дебрях лесов тех мест, где ныне текут в никуда пески Великой Пустыни. Лишь древние руины откроются тем, кто достаточно удачлив, чтобы выжить среди выжженных солнцем барханов. Под откат попала

Сольгинъярл

Возраст 290; Рост 4`9`` Вес 220 фунтов.
Кирпично-рыжие волосы, серые глаза
ST 12; DX 12; IQ 11; HT 9.

Преимущества: Статус 7; Представитель Силовых Структур (10 очков); Богатство (Очень Богатый); Стойкость 2; Голос.

Недостатки: Служба (-5 очков); Близорукость; Заблуждение (слабое, ипохондрик); Обжорство; Алчность; Упрямство.

Умения: Администрирование-12; Оружейник-14; Топор-13; Бард-15; Кузнец-15; Пивовар-12; Дипломат-13; Геральдика (дварфов)-12; Право-12; Лидерство-10; Политика-11; Хорошие манеры-13; Щит-14.

Сольгинъярл из старой гвардии, крайне консервативный дварф. У него застарелая вражда с Мортринном, берущая начало в давнем споре за права на добычу в какой-то шахте (последний пока вооруженный междоусобный конфликт в истории Зарака и дварфов вообще). Мортринн тогда победил, а Сольгинъярл этого не забыл. Теперь он не упускает случая насолить старику. Он правит своим королевством в грубой, но эффективной манере.

Умирающий Народ

Эльфийская раса медленно вымирает из-за продолжающего нашествия людей на их исконные территории. Из-за своих уникальных отношений с природой, эльфийским сообществам требуются значительные количества неосвоенных прочими расами площадей дикой природы. Таких участков становится все меньше и меньше по мере того, как леса вырубаются людьми на древесину на нужды строительства и кораблестроения, а земля осваивается на нужды земледелия.

Возможное решение проблемы предлагают самые могущественные из эльфийских волшебников. Они намереваются вызвать *контролируемую* Погибельную Бурю и использовать ее для переноса всей эльфийской расы на иной план. В данное время этот проект находится лишь на этапе планирования, поскольку все опасаются повторения катастрофы, вызванной Темными Эльфами – а обсуждение всех нюансов проблемы таких масштабов среди эльфов вполне может продлиться несколько десятилетий!

Следует помнить о существовании *иного* решения, которое предлагают Темные эльфы…

также южная оконечность Зарака, что усилило трения между эльфами и дварфами.

С тех пор эльфы постепенно теряли контроль над своим миром. Хотя и не столь деструктивные, как орки, люди показали себя куда более коварными. Постепенно леса были вырублены, чтобы освободить место для ровных рядов хлебов и пастбищ для стадных зверей. Постепенно эльфов оттесняли все дальше и дальше, заставляя их ютится в самых глубоких диких уголках и с яростью защищать их, чтобы попросту не исчезнуть с лица Ирта вместе со своим образом жизни.

Общество

Эльфийские общины крайне слабо организованы. Возраст ценится как показатель жизненной мудрости, так что серьезные вопросы предоставляется решать совету старейшин. Тем не менее, любые мнения выслушиваются, да и само решение ни к чему не обязывает никого из членов клана. На практике же, решение совета воспринимается как общий наказ, а на совете слово берут лишь те эльфы, которые лично заинтересован в том или ином решении.

Эльфийские сообщества эгалитарны, и вся работа поровну разделяется между всеми мужчинами и женщинами. Дети у эльфов рождаются редко, и принадлежат они скорее всей общине в целом. У эльфов нет каких-либо брачных обязательств, но многие все же связывают жизнь скорее с одним партнером. Креативность во всех формах (музыка, поэзия, танец, сказительство и т.д.) ценится очень высоко. Личный статус в обществе зависит от возраста и семьи, но очень одаренный бард, художник или тот, кто достиг крайне близкой связи с природой, также будет пользоваться значительной репутацией.

Эльфы делятся на три суб-расы, определяемых в основном по месту их обитания. Эти типы остаются очень чистыми в генетическом смысле, поскольку из-за сильной привязанности к природе эльфы не особо любят переселяться и приспосабливаться к абсолютно новым условиям.

Лесные Эльфы

Наиболее распространенный тип эльфов на Ирте, лесные эльфы живут, как ни странно, в лесах. Они отличные охотники и следопыты, но никогда не убивают просто ради забавы или во гневе. Из всех эльфов именно лесные лучше всех уживаются с людьми, причем часто из необходимости. Практически все лесные эльфы обитают в лесах, хотя бы номинально считающихся частью того или иного королевства людей. Многих из них по-настоящему интересуют все те противоречия, являющиеся сутью человеческой природы, а некоторые даже проводят часть своей жизни, путешествуя по землям людей и изучая все возможное о своих беспокойных соседях.

Общины лесных эльфов можно найти в лесах на востоке Стерлинга в Кейтнессе, разбросанными по Великому Лесу, разделяющему Кейтнесс и аль-Вазиф, и в заснеженных лесах севера Равнин Кочевников.

Морские Эльфы

Морские эльфы живут на небольших островах и на побережьях. Они гораздо более замкнуты, чем их лесные братья, и предпочитают избегать контактов с людьми, когда это возможно. Многие из морских эльфов – мастера водной магии, и способны проводить массу времени под водой. Некоторые моряки верят, что под водой сокрыты целые города морских эльфов. Естественно, подразумевается, что в этих городах накоплены огромные горы сокровищ с затонувших кораблей…

Единственные достоверно существующие общины морских эльфов расположены на полуострове и островах к югу от Алимара. Некоторые утверждают, что видели морских эльфов на бесчисленных островках Аратерры. Моряки считают добрым предзнаменованием иметь морского эльфа в команде – хотя само по себе это и большая редкость, морской эльф без труда найдет

Эльфийские Руины

Разбросанные по всей Итаррии, лежат руины древних эльфийских поселений. Некогда миллионы эльфов населяли весь континент; и многие из тогдашних общин были гораздо более крупными, нежели самые большие из нынешних. Большая часть этих руин была уничтожена людьми, когда те выравнивали землю для строительства своих собственных городов. Так что оставшиеся руины расположены в самых негостеприимных и труднодоступных местах, особенно в глубине Великой Пустыни. Хотя почти все люди уверены, что Великая Пустыня – естественное образование, на самом деле – это след той силы, что вырвалась на волю благодаря срыву Погибельной Бури. На ее месте некогда располагался бескрайний и изобильный лес – родина и милый сердцу дом большей части Иртских эльфов.

Эльфийские руины крайне сложно обнаружить; их здания изначально строились так, чтобы сливаться с окружающим ландшафтом. Они обычно строились на поверхности земли – лишь горные эльфы зарывали свое жилье под землю. А поскольку эльфы никогда не чеканили денег и не особо торговали с дварфами, раскопки вряд ли приведут искателей к нетронутым сокровищницам и арсеналам.

Тем не менее, эльфы были изощрены в магических искусствах и большей частью грамотны, так что среди руин более реально обнаружить бескрайний кладезь магического знания. От простых ученых книг до свитков заклинаний и магических артефактов – вот какие плоды приносило обширное дерево познаний эльфийских мудрецов. Для тех же, кого не прельщают такие сокровища, целью всегда оставались чудесные драгоценности эльфийской работы.

работу моряка (многие представители «молодежи» этой расы узнают о вокруг них мире именно таким способом).

Горные Эльфы

Многие люди даже не подозревают о существовании тех затворников-эльфов, что зовут горы своим домом. Они более жестки и воинственны, чем их лесные братья, и между ними и дварфами часто случаются из-за территориальных споров. Лишь немногие спускаются с неприветливых вершин, желая увидеть мир и вволю повоевать. Однако, вскоре они возвращаются домой, устав от человеческих войн.

Людям не известно местоположение ни одного поселения горных эльфов. Слухи говорят лишь об одной-двух общинах, расположенных в горах, которые дварфы называют Зараком, еще нескольких, разбросанных по тем или иным местам среди скалистых утесов Великого Леса, и даже о нескольких общинах, окруженных немыслимыми и странными чудесами Кольцевых Островов. Но, где бы они ни располагались, все сходятся к тому, что их дома, вытесанные прямо в окружающих их скалах, скрываются на огромной высоте и практически неприступны для незваных гостей.

Залы общин горных эльфов, говорят, не уступают в великолепии прекраснейшим из творений дварфов, компенсируя невеликое отставание в мастерстве тонкостью и изяществом исполнения. Таким образом, горные – единственные из эльфов, кого дварфы на самом деле уважают, несмотря на частые трения. Ходят легенды о поистине великих артефактах, созданных совместно этими двумя племенами!

Темные Эльфы

Темные эльфы – не суб-раса, но скорее культ, или философское течение. Они верят, что орки в частности, и все не-эльфы вообще представляют собой отклонение от нормы… преступление против самой природы. Следовательно, всех их следует укротить или уничтожить.

Многие эльфы относятся к этому учению более чем с симпатией, но отнюдь не все действуют в соответствии с ним. Они часто образуют общины, сокрытые даже от других эльфов. Многие уверены, что Блэквуд – дело рук темных эльфов.

Не-Эльфы

Эльфийские сообщества никогда не сосуществовали с сообществами других рас; их прямодушное отношение к природе ставит их в неоднозначное положение с точки зрения других рас Ирта. Отдельные эльфы время от времени появляются в человеческих городах, но лишь немногие из них там остаются надолго. Людей и гоблинов редко допускают и в сами эльфийские общины, благоразумно опасаясь алчных глаз. Орков и ящеров эльфы вообще не способны терпеть. Дварфов и гномов зачастую просто игнорируют, да и сами они не испытывают особого желания оставаться среди эльфов.

Магия

Магию эльфы рассматривают магию как часть сил природы – как еще одно проявление Предвечного, наподобие ветра или дождя. Способность применять магию среди эльфов проявляется у всех, а магическое искусство считается не более чем одним из умений среди прочих. Эльфы стараются избегать использования заклинаний, способных исказить естественный ход вещей, предпочитая подстраиваться под суть Предвечного, а не изменять ее. Из всех эльфов лишь Темный культ применяет такую магию, за что темные и считаются изгоями.

Военное Дело

Хотя эльфы в целом стараются избегать войн, они, тем не менее, являются искусными и дисциплинированными воинами, когда это необходимо. В

Ласарил из Стерлинга, Лесной Эльф

Возраст 145; Рост 6`2`` Вес 175 фунтов.
Серебристые волосы, бирюзовые глаза.
ST 10; DX 15; IQ 13; HT 10.

Преимущества: Внешность (Очень Красивый); Харизма +2; Предчувствие Опасности; Голос.

Недостатки: Алкоголик; Импульсивность; Развращенность; Вспыльчивость.

Причуды: Любит людей.

Умения: Бард-20; Лук-17; Пирушки-14; Определение лжи-12; Дипломатия-12; Быстрое выхватывание (Стрела)-15; Заговаривание Зубов-13; История-13; Лютня-15; Натуралист-17; Карманник-15; Собирание-12; Сексапильность-13; Короткий меч-12; Пение-16; Скрытность-14; несколько простых заклинаний по выбору мастера.

Ласарил – один из немногих эльфов, предпочитающих жить среди людей. Его родина – лес к востоку от Стерлинга. Во времена своей беспокойной молодости он женился на женщине из этого баронства; она уже давно умерла, как и ее дети, но потомки их все еще живут здесь. После ее смерти он отправился в путешествие по Кейтнессу, затем по Мегалосу, Аратерре и Кардиэлю. Он избегал мусульман, находя их слишком мрачными на свой беспечный вкус.

На данный момент он женился пять раз, каждый раз на человеческих женщинах, дав жизнь паре десятков детей-полуэльфов. В Стерлинг он возвращается довольно редко, предпочитая утонченные чудеса Мегалоса патриархальным ценностям тех мест. Его хрустальный голос стал уже легендой в тавернах Мегалоса, также как и его пьяные дебоши и резкий нрав.

дни большая часть их доктрины сосредоточена на удержании людей на как можно большем расстоянии от эльфийских домов.

Закон

Эльфийские законы запрещают все, способное поколебать гармонию общины или природы. Небольшие нарушения требуют скорее покаяния, нежели наказания; серьезные проступки караются быстрой, безболезненной смертью.

Орочьи Земли

За Великой Пустыней, далеко на западе от Кейтнесса и Зарака, раскинулись Орочьи Земли. Это – те места, куда бежали орочьи племена, разбитые в войне с людьми из Кейтнесса, бушевавшей около 200 лет назад. Это мрачная страна холодных бескрайних степей и каменистых холмов, населенных антилопами, бизонами, волками и монстрами всех сортов. Леса крайне редки. А теперь добавьте сюда орков…

Часть Орочьих Земель слабо насыщена маной, особенно в областях, граничащих с Великой Пустыней. Остальная их часть насыщена маной на нормальном уровне.

Племена

Орки к западу от Великой Пустыни раздроблены на дюжину или около того больших племен и множество мелких. Некоторые племена являются кочевыми, они проводят жизнь, скитаясь по степям в поисках хорошей драки. Прочие обитают в запутанных подземных комплексах, откуда выбираются лишь на охоту и для набегов на соседей. Жизнь орка вращается вокруг бесконечных межплеменных войн, с их постоянно меняющимися альянсами и коалициями. У каждого племени есть как наследственные враги и союзники, как и более временные их аналоги. Воинственная природа орков не позволяет стать какому-либо из племен более могущественным, чем остальные – два орочьих вожака ни за что не смогут мирно сосуществовать даже пару минут, если нет общего врага или достойного трофея.

Племя орков управляется вожаком – наиболее сильным и жестоким орком, держащимся на этом посту благодаря силе и внушаемому им самим страху. Большие племена держат в своих руках более мелкие схожим образом. Титул вождя не наследственный; он меняет носителя каждый раз, как найдется более злобный и сильный претендент. Зачастую сроки правления орочьих вожаков не отличаются продолжительностью.

Самоназвания орочьих племен, будучи переведенными, несут гротескную и агрессивную смысловую нагрузку. Наиболее могучие из кланов зовутся Черные Черепа, Кровавые Клыки, Ядовитые Когти, Дохлые Птицы и Падальщики.

Магия

Орки редко проявляют склонность к магии. Те, кому с этим повезло, обычно становятся очень могущественными и выискивают себе учеников, чтобы обозначить свой статус. Они предпочитают разрушительный аспект магии созидательному; обожают боевые заклинания, способные нанести максимальный урон. Таким образом, изучение магии, как и любое боевое искусство, уважаемо среди орков.

Военное Дело

Орки буквально живут битвой. Такой образ жизни делает выживших злобными, жесткими и *подлыми* бойцами. Вождь орков вступит в бой, только если битва того заслуживает, предпочитая для разборок с меньшими врагами посылать своих подчиненных. Значительная часть могущества вождя измеряется количеством битв, которых он смог избежать таким манером.

Закон

Замок Дефиант

Замок Дефиант это главная твердыня людей на границах Орочьих Земель, к западу от Великой Пустыни. Здешние обитатели ведут свое происхождение от Кейтнесских поселенцев, осевших здесь после Орочьих войн, отбушевавших около 60 лет тому назад.

Когда орки были разгромлены, лорд Джеррик, один из военачальников Кейтнесских войск решил остаться на дальней окраине пустыни и заложить там собственное королевство. Король Террилл посчитал это решение алчным и глупым, и сказал Джеррику, чтобы тот не ожидал никакой поддержки от него. Джеррик согласился, и люди короля вернулись в Кейтнесс, предоставив Джеррика и маленькую группу его последователей судьбе.

Много лет все шло хорошо, и колония процветала. Со временем она становилась все более самодостаточной, так что нужда в караванах через пустыню постепенно ослабевала. Торговля с Дварфами Зарака и торговые контакты с мусульманами с юга, наконец, сделали торговлю с Кейтнессом вовсе необязательной.

Лорд Керин – нынешний лидер этих людей, ему сорок два и он приходится старшим сыном тому самому Джеррику. Керин и его люди отчаянно пытаются выжить в борьбе с орками, которые возобновили набеги на восток. Одно такое нашествие было отражено пару лет назад, но замок серьезно пострадал. А его гарнизон понес серьезные потери. Теперь орки снова угрожают нашествием, но на этот раз поражение людей, похоже, неизбежно. Смилостивится ли Коналл и пошлет ли помощь обреченной твердыне?

Единственный закон, который понимают все орки – естественный отбор. Те, кто оказался способным подчинить себе других орков, имеют возможность делать то, что им заблагорассудится, до тех пор, пока им продолжают подчиняться. Наказания имеют тенденцию быть быстрыми и жестокими… смерть в трудные времена, рабство, если есть нужда в рабах. У орков нет тюрем, а от искалеченных соплеменников мало пользы. Публичные пытки, однако, распространены широко – наглядная агитация с целью вселить страх в сердца возможных бунтарей.

4. ПЕРСОНАЖИ

Кампания на Ирте, как и практически любая фэнтезийная кампания позволяет игрокам дать волю фантазии. Персонажи могут быть вдохновлены любой исторической фигурой Земли, или любым героем любого автора, вплоть до волшебников и магов-клириков.

В общем и целом, создание персонажей для Ирта (и любой другой фэнтезийной кампании) описано в Базовой Книге Правил. Для стандартной кампании вполне подойдет 100-очковый персонаж. Они будут неграмотны, если не заплатят 10 очков за Грамотность. Могут быть взяты все умения для TL3 и ниже. Эта глава описывает некоторые преимущества, недостатки и умения, обработанные специально для фэнтезийной кампании, а также дает описания нескольким новым умениям.

Преимущества

Духовный Сан ***стр.Б19***

На Ирте, как и в любой классической средневековой обстановке, Церковь играет очень важную роль, а духовный сан – не пустой звук. Большинство клириков будут получать значительный бонус на реакцию от своих единоверцев, и значительный штраф от всех остальных, за исключением терпимых земель Кардиэля. В общем и целом, Духовный Сан на Ирте стоит 5 очков; высокопоставленный прелат будет получать дальнейшие бонусы за высокий Статус.

Любой, кто берет Духовный Сан, *обязан* отыгрывать роль! Даже если персонаж тайно неверующий, он или она обязаны действовать так, как того ожидает от них общество, или получать штрафы вплоть до внимания Инквизиции.

Представитель Силовых Структур ***стр.Б21***

Средневековый представитель закона имеет гораздо больше прав, чем современный полицейский, просто в силу того, что у граждан гораздо меньше прав. Обычный стражник, уполномоченный бить по голове того и тогда, кого и когда посчитает необходимым, обличен 10-очковой версией этого преимущества. Как и рыцарь религиозного ордена; технически, он вообще не законник, но никто не будет задавать вопросов, если он будет преследовать и схватит преступника.

Михаэлиты, также как и рыцари на службе дворянина, имеют 15-очковую версию этого преимущества. Он может идти почти куда угодно и делать почти все, что захочет. Если рыцарь решает, что крепостного нужно повесить, его повесят, всего-то и делов. Конечно же, правящий дворянин имеет те же права, хотя и редко осуществляет их лично!

Рыцарь религиозного ордена будет иметь 10-очковую версию данного преимущества. У него не будет права «высшего правосудия», но будет право разбираться с правонарушителями. И ему *придется* давать объяснения местному лорду.

Практически любой человек благородного происхождения, независимо от возраста и статуса, будет иметь 5-очковую версию преимущества. Одни только связи и репутация его семьи позволяет ему проводить обыски и аресты, а также, возможно, самые мягкие формы наказания!

Грамотность ***стр.Б21***

Крестьяне не умеют читать, как и многие горожане. Даже среди «среднего класса» грамотность скорее исключение, чем правило.

А большая часть аристократии, кажется даже гордятся своим невежеством. Но практически все христианские, мусульманские и иудейские священнослужители грамотны, как и ученые, и с радостью обучают грамоте всех, кто изъявит желание.

Покровители ***стр.Б24***

Самый очевидный покровитель в средневековом или фантазийном мире это могущественный лорд. Но не все лорды – покровители! Покровитель это тот, кто, по крайней мере иногда появляется для того, чтобы дать задание или выручить из сложной ситуации. Многие лорды не ожидают ничего от своих вассалов, кроме регулярных налогов и ополчения по первому зову в случае войны. И поэтому они вряд ли будут вытаскивать своих вассалов из неприятностей. Разве что неприятность эта угрожает всему лордству.

Однако, если персонаж – рыцарь, гораздо более вероятно, что его сеньор будет истинным Покровителем. Предназначение рыцаря – выполнять опасные поручения для своего господина. И, поскольку рыцарь рискует своей жизнью, лорд обычно чувствует себя обязанным помогать рыцарю по мере возможностей. Прочие вероятные Покровители:

Купеческая гильдия. Богатая гильдия будет определенно и могущественной. Даже отдельный купец может быть богатым и влиятельным настолько, чтобы быть Покровителем.

Великий маг. Тут, конечно, все работает только в том случае, если маг не считает своих слуг расходным материалом. Покровитель это не Покровитель, если он не выручит в трудную минуту.

Правящий совет вольного города. Некоторые города очень богаты и имеют свои собственную внешнюю политику.

Дракон. Эти огромные создания не любят приближаться к территориям людей; те же, кто желает мирного сосуществования, будут активно использовать посланников и агентов, и щедро вознаграждать их.

Церковь. Каждый отдельный орден является возможным Покровителем. У некоторых наиболее секретных сект и орденов определенно будут свои собственные цели…

Репутация ***стр.Б17***

В мире без фотографий и выпусков новостей имена известны больше, чем лица. Практически любой может избежать эффектов репутации, просто представившись фальшивым именем. Рыцари и дворяне носят гербы, чтобы их можно было узнать даже издалека тем, кто не видел их в лицо, но знает о них понаслышке.

Недостатки

Кодекс Чести ***стр.Б31***

Каждый хороший рыцарь или дворянин будет следовать Рыцарскому Кодексу Чести (-15 очков). Даже *плохой* рыцарь или дворянин будет следовать ему хотя бы на словах! Ремесленник может следовать Профессиональному Кодексу Чести.

Служба и Чувство Долга ***стр.Б34***

Феодальные клятвы лордов своим сеньорам и наоборот – вот отличный пример Службы. На Ирте лорд чаще всего требует выполнения определенных обязанностей «довольно часто», т.е. при выпадении 12 или выше. Обычно это стоит -10 очков. Однако, поскольку служба не *часто* подразумевает необходимость рисковать своей жизнью, она стоит лишь -5 очков. (Вполне реально создать ленивого или служилого аристократа, чье положение является не более обременительным, чем обычная работа, так что такая служба не будет стоить очков вовсе.)

Служба рыцаря своему господину или ордену гораздо более серьезна. Рыцарь на службе практически все время (15 или меньше), и *рискует* своей жизнью регулярно, так что его Служба обойдется в полные -15 очков.

Что же касается Чувства Долга, это полностью личное дело. Ни один из персонажей не *обязан* брать Чувство Долга. Но *хороший* феодал будет испытывать его к своему сеньору и подданным; это стоит -10 очков.

Нетерпимость ***стр.Б34***

По нынешним стандартам расовая и религиозная нетерпимость считается отвратительной. Во времена Средних веков – и на Ирте – оба этих явления варьировались от государства к государству. В целом, религиозная нетерпимость считалась *добродетелью,* причем, довольно важной, в особенности среди воинов обеих сторон Крестовых Походов Земли. Это является истиной и в отношении их потомков на Ирте. В аль-Хазе и в Мегалосе считается само собой разумеющимся, что великий герой будет холоден и неприветлив (если не груб) с неверующими. В Кардиэле его посчитают виновным в разжигании вражды, стоит ему проявить свою нетерпимость публично.

Религиозно нетерпимый персонаж получит -3 на реакцию против *любого* не его веры и убеждений. При нейтральной или лучшей реакции он попытается обратить неверного в собственную веру, при худшей реакции, он откажется сотрудничать или нападет, смотря что больше подходит к ситуации.

Нетерпимость, направленная на какую-либо конкретную религию, стоит от -5 очков (за распространенную религию) до -1 (за наиболее редкие).

Расовая нетерпимость может быть взята как *отдельный* недостаток. Нетерпимость ко всем расам стоит -10; нетерпимость к конкретной расе стоит от -5 до -1, в зависимости от распространенности.

Обет ***стр.Б37***

Обеты и клятвы *очень* распространены в средневековом обществе. Практически все клятвы религиозной природы – если объектом клятвы или обета не является сама религия, дающий обет все равно будет клясться бородой Пророка, Девой Марией или чем-либо, что он воспринимает столь же серьезно!

Умения

Криминология ***стр.Б58***

Это умение на Ирте более развито, чем того можно было ожидать от культуры уровня TL3; некоторые наиболее продвинутые техники (типа дактилоскопии) известны благодаря утечкам знаний с Земли, хотя само их исполнение довольно примитивно. Естественно, магия оказывает *огромную* помощь в поимке преступников!

Геральдика ***стр.Б58***

Это жизненно необходимый навык в средневековом мире. Лишь тот, кто понимает в геральдике, сможет с первого раза распознать кто сеньор, а кто вассал. Добавьте бонусы (до +5) за хорошо известные гербы; помните, что гербы местной знати будут *отлично* известны тамошним уроженцам. И даже самый тупой крестьянин способен с первого взгляда распознать королевский герб, а также герб правящего им феодала.

Допрос ***стр.Б66***

«Допрос», в средневековом понимании этого слова, подразумевает и *физические* аспекты этого процесса. Когда же все это совмещено и с магией, способной проникнуть в мысли допрашиваемого, становится очевидно, что пленнику очень сложно удержать секреты при себе. Большая часть и не пытается. Если некто желает продемонстрировать отвагу и стойкость, ему следует сделать так, чтобы не попасть в руки врага живым.

Заметьте, что все это не относится к дворянам. В общем и целом, к пленным аристократам будут относиться очень и очень хорошо. Считается попросту невежливым проникать в его мысли при помощи магии, так что этого и не случится. Пленника будут

содержать в достатке и отпустят за выкуп. Допрос и пытки – удел простолюдинов.

Дзюдо и Карате стр.Б51

Эти умения не были известны западному средневековому миру, также не известны они всей южной части Итаррии и любому «классическому» фэнтезийному государству. На Ирте эти умения распространены и изучаются лишь в Сахуде, и нигде более. Драка, с другой стороны, крайне распространенный навык!

Врачебное дело стр.Б56

На TL4 и ниже это скорее умение находить целебные травы и создавать из них полезные лекарства. Помните, что «микробная теория» заболеваний достигла Ирта и стала общепринятой, хотя там для их обозначения и используется слово «демонет», а многие верят, что они представляют собой невидимые магические сущности. Тем не менее, врачи *моют* руки перед операцией и приемом родов – факт, спасший чуть ли не больше жизней, чем целительная магия.

Хорошие Манеры стр.Б64

В кампании по средневековью, разные социальные уровни это, фактически, разные миры. Так что выдать себя за представителя иного класса довольно сложно. В общем и целом, чек на Хорошие Манеры может потребоваться для имитации человека, чей Статус выше как минимум на три уровня. Если ваш «родной» Статус отрицателен, то для имитации человека со Статусом 1 и выше, равно как и наоборот, чек получит дополнительно -2 к умению.

Новые Умения

Большая часть этих навыков будет довольно распространена в средневековом обществе, так что использование значения по умолчанию вполне допускается. В более сложном и специализированном обществе типа современного, такое *недопустимо* для навыков типа Каменщика, Стеклодува или Красильщика… простой гражданин, скорее всего никогда не видел, как именно это делается и понятия не имеет, с чего вообще следует начинать.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЕ УМЕНИЯ

Миниатюрист (Физический/Средний)
Художник-2 или DX-5

Это умение украшать рукописный текст миниатюрами и орнаментами. В комплексе с Каллиграфией, это позволит человеку создавать официальные письма, книги и прочие документы. В основном используется для заработка на жизнь.

РЕМЕСЛЕННЫЕ УМЕНИЯ

Дистилляция (Ментальный/Средний)
IQ-4

Это умение гнать или варить отличные эли, меда и вина. Умение это крайне важно, поскольку во многих местах вода слишком грязна для питья. Необходимо соответствующее оборудование и ингредиенты.

Красильщик (Ментальный/Средний)
IQ-4

Это умение смешивать и применять краски различных цветов. Используется в основном для получения дохода. Необходим доступ к соответствующим ингредиентам, но опытный красильщик способен найти их даже в дикой природе.

Стеклодув (Физический/Сложный)
DX-6

Это умение делать вазы, бокалы и другие красивые предметы из стекла. Все это требует горячей плавильни и соответствующей экипировки. Это умение распространено лишь в густонаселенных областях наиболее цивилизованных регионов.

Каменщик (Физический/Легкий)
IQ-3

Это умение строить из камня и кирпича. Используется в основном как источник заработка. Необходимы лишь простейшие инструменты (молоток, угольник и ломик). Каменщик будет владеть некоторыми базовыми инженерными навыками, типа умения установить леса и перемещать большие тяжелые предметы; этот тип инженерии относится к Каменщику по умолчанию с -3.

Вышивание (Физический/Средний)
DX-4

Это умение красиво вышивать. Это не просто способность украсить одежду или комнату, это вид изящного искусства. Наиболее распространено это умение среди девушек хорошего происхождения и тех, кто зарабатывает этим на жизнь. Не требуется ничего, кроме хорошей иглы и цветных нитей.

Плетение сетей (Физический/Сложный)
DX-6

Это умение плести и чинить рыбацкие сети из прочного шнура. Используется в основном как источник дохода в прибрежных городах. Также при помощи этого навыка можно сделать и боевую сеть, частое явление на гладиаторских аренах Мегалоса.

Кожевенник (Физический/Средний)
IQ-4

Это умение выделывать кожу из звериных шкур. Очень полезно в условиях дикой природы или как средство заработка для охотников и подобных им. Кожевенник вполне способен найти все необходимое для выделки хорошей, годной кожи, просто погуляв по лесу, но особая выделка и покраска требует особого

оборудования. Профессиональный кожевенник имеет свою мастерскую с огромными баками для выделки и дубления с *подветренной* стороны города; кожевенный промысел – самая вонючая из средне вековых профессий.

Ткачество (Физический/Сложный)
DX-2

Это умение использовать ткацкий станок для плетения ткани из нитей. Используется в основном как источник дохода. Ткач будет знать, как устроен станок, но сама постройка такого – работа для механика.

НАУЧНЫЕ УМЕНИЯ

Арифметика (Ментальный/Легкий)
IQ-2

Это способность проводить простые арифметические действия – сложение, вычитание, умножение и деление. В любом обществе, где неграмотность – норма, этот навык должен изучаться отдельно. Он необходим каждому купцу и администратору (кроме самых мелких), и является требованием для навыков Бухгалтерия и Математика. Тот, кто сведущ в Математике, может не чекать Арифметику.

Большая часть крестьян никогда не испытывает нужды в этом умении, а прочие – даже дворяне – никогда не позаботятся о его изучении. Использование этого навыка по умолчанию – это счет на пальцах, подходящий для сложения и вычитания чисел ниже 20.

Математические Способности добавляются к этому умению напрямую. Мгновенные Вычисления делают это умение необязательным.

Социальный Статус и Богатство

Статус на Ирте крайне важен. Каждый статус несет определенные права и обязанности – так что с соответствующим Статусом приходит и соответствующая Служба, рыцарская или феодальная. Игроки не должны начинать со Статуса выше 3, разве что в крайне необычных условиях.

Стандартное начальное богатство на Ирте - $1 000 – 1 000 медных фартингов. Персонажи должны взять уровень Богатства, соответствующий их Статусу. В общем и целом, любой дворянин должен быть Богатым или Очень Богатым; рыцарь (статус 2 или 3) должен обладать богатством на уровне Богатый или Комфортабельный; со Статусом 1 (купец, оруженосец и т.п.) чаще всего обладает Комфортабельным или Средним богатством. Верно и обратное – негативный Статус несет за собой и разные уровни бедности. Помните: в средневековом обществе богатство и статус идут рука об руку!

Если же имеет место быть разброс между статусом, умениями и богатством, он должен быть объяснен историей персонажа. Если фермер богат, у него определенно *большая* ферма. Если талантливый маг нищ, он, вероятнее всего, проводил большую часть своего времени проводил в отнюдь не коммерческих изысканиях. Если дворянин обладает от силы средним богатством, он может быть младшим сыном, жертвой переворота или стихийного бедствия.

Работа и Доход

В цивилизованных областях персонажи могут найти работу, приносящую доход в периоды, когда они не находятся непосредственно в игре. Естественно, не каждая работа доступна в любом месте мира – спрос на рыбаков в засушливом Кейтнессе очень невелик! Работа может помочь покрыть стоимость жизни персонажа, достойной его Статуса. Таблица Работ приводит примерный список; мастер волен добавлять любые, какие сочтет подходящими. Некоторые работы требуют определенных умений или способностей. Значения по умолчанию здесь не подойдут; персонаж должен вложить хотя бы пол-очка в навык, используемый в работе.

Таблица Работ

РАБОТА (ТРЕБУЕМЫЙ НАВЫК), ДОХОД В МЕСЯЦ	*ЧЕК*	*КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ*
Работа для Бедных		
Слуга, Помощник (ТТХ не ниже 7), $120	IQ	LJ/LJ, порка, 2d
Вор* (4 Воровских умения не ниже 13+ или 2 на 16+), $150	DX	3d/3d, поимка и арест
Бармен (Дипломатия, Пирушки или Сексапильность 11+), $130	Лучший навык+1	LJ/1d, LJ
Разнорабочий/Грузчик (ST 11+), $15xST	ST	2d, LJ/2d, LJ, -1i
Работа для Небогатых		
Боец*(ST 13+ и любое боевое умение 14+), $300	Лучший навык-2	2d/4d и арест
Рыбак* (Рыболовство 12+), $20xНавык	Лучший навык	2d/3d, -1i
Игрок*: шулер или просто азартный игрок (Знание Улиц, Азартные Игры, Заговаривание зубов 10+), $35xIQ	Лучший навык-1	3d, изгнание из города/ отрубленная кисть
Жонглер* (Бард или любой музыкальный навык 14+), $25xНавык, плюс 5$xНавык за каждое музыкальное умение	Лучший навык-2	1d, летят помидоры/ 2d, летят камни!
Привратник (ST 12+), $300	ST	1d, LJ/2d, LJ
Гонец (Скорость 6+, DX 12+), $60xСкорость	DX	1d, LJ/2d, LJ
Пастух, Кучер (Обращение с животными 12+), $325	Лучший навык	1d, LJ/3d, LJ
Батрак* (Агрономия 12+, ST 10+), $300	12	-1i/-2i, LJ
Работа для Среднего достатка		
Дрессировщик (Обращение с животными, Ветеринария 14+), $75xНавык	Худший навык	2d/3d, -1i
Ремесленник (Ремесленный навык 14+), $80xНавык	Лучший навык-2	LJ/-2i, LJ
Бард* (2 музыкальных умения 15+, Бард 15+), $50xБард +5$xСумму музыкальных и артистических умений	Бард-2	LJ/ 2d, LJ
Чиновник (Грамотность, IQ 12+), $850	IQ	LJ/LJ
Дворцовый стражник (как Городской стражник, плюс Хорошие Манеры), $750	Лучший навык	2d/4d, искалечен
Свободный фермер* (Агрономия 12+, ST 10+, своя земля), $800	12	-1i/-3i, 2d
Наемник* (3 боевых умения 14+, Выживание), $775	Лучший навык	3d/4d, увечье
Подручный (разное), $60xНавык	Лучший навык	LJ/-2i, LJ
Лавочник* (Купец 14+, $1000 товарами или деньгами) $80xНавык	Лучший навык-1	-1i/банкрот
Городской стражник (3 боевых умения в сумме 40+), $700	Лучший навык	2d/4d, увечье
Следопыт (Выслеживание, Лук, 2 других оружейных), $1000	Лучший навык-2	2d/4d, увечье
Купец* (Купец 14+, Дипломат 12+, $1 000 капитал),$90xНавык	Лучший навык-1	-1i/банкрот
Проповедник* (Теология 13+, Выживание 12+)	Теология	-1d/ -2d, -1i, ересь
Работа для Обеспеченных		
Администратор (Администратор 14+, Политика 12+), $150xНавык	Навык	LJ/-1i, LJ
Убийца*(Скрытность 12+,Выслеживание 12+,Нож 12+) $200xНавык	Худший навык-1	4d/4d, увечье, арест
Мастер*(любой ремесленный навык 20+), $30xНавык	Навык-4	LJ/LJ, -2i
Мастер Гильдии*(как Мастер, Администратор 14+), $170xНавык	Навык	-2i/-4i
Мастер Купец*(Купец 16+, $10 000 капитала), $175xНавык	Навык	-2i/-6i
Офицер (Боевые умения в сумме 60+, экип, Стратегия 14+), $1100	Лучший навык	-2i, 3d/ -3i, 5d, -экип.
Профессионал (профессиональное умение 14+) $120xНавык	Навык	LJ/-1i, LJ
Ученый (Обучение 15+, Исследования 14+) $100xНавык	Навык	LJ/LJ
Капитан корабля (Навигация 13+, Гребля 14+), $145xНавык	Лучший навык-1	-1i/ 2d, -3i
Шпион (Скрытность 12+, воровские умения 12+), $155xНавык	Лучший навык-2	2d/3d, LJ, увечье
Оруженосец (Хорошие манеры 13+, 3 оружейных 12+), $925	Оружейный-1	2d/3d, увечье, -экип.
Священник/Мулла (Теология 13+, Дипломатия 12+), $900	Теология-2	-1i/1d, -2i, LJ, ересь
Работа для Богатых		
Придворный/Дипломат (Дипломатия 12+, Политика 12+, Хорошие манеры 14+), $100xСуммаНавыков	Навык-1	-1i/-2i, изгнание
Церковный чиновник (Теология 15+, Администратор 12+), $5 000	Лучший навык	-1i/-2i, LJ, ересь
Рыцарь (Как офицер, плюс Хорошие манеры и Верховая езда 14+, Копье 12+, Статус 2+, Служба), $2 500	Лучший оружейный	2d/3d, увечье, утеря экипировки
Феодал (Хорошие манеры 14+, Администратор 12+), $5000+	Навык-2	-1i/-3i/лишение титула
Член благородной фамилии (Статус 2+), $5 000+	IQ	-2i/позорное изгнание

Типы персонажей

Администратор

Администраторы это простые бюрократы, клерки и служащие всех уровней – но каждое государство нуждается в них. Чаще всего их можно встретить в больших и маленьких городах. Они часто имеют виды и влияние на политику, а также доступ ко всяческой полезной информации… особо влиятельный чиновник вполне может стать серым кардиналом. Администраторы *не* являются типичной ролью для игроков, но часто появляются в игре в качестве нанимателей и информаторов.

Наиболее типичные преимущества: Бдительность, Молниеносные Вычисления, Грамотность, Математические Способности, Покровитель (чаще всего наниматель) и Богатство – хороший администратор может быть довольно состоятельным, даже не воруя.

Типичные недостатки: Зависимость, Вредные Привычки, Иждивенцы, Алчность и Жадность. Также возможен любой физический недостаток.

Важные умения: Бухгалтер, Арифметика, Определение лжи, Языки (часто несколько), Геральдика, История, Право, Исследования, Собирание, Социальные умения и Письмо. На некоторых постах может пригодиться Знание Улиц.

Убийца

Имеется в виду профессиональный убийца. Большая часть из них специализируется в тихих, эффективных операциях, гордясь своей способностью нанести удар и исчезнуть еще до того, как кто-либо что-либо заподозрит. Однако некоторых убийц (в частности, будущих религиозных мучеников) не волнует шанс попасться; более того, они хотят привлечь максимальное внимание к смерти своей мишени, даже ценой собственной жизни.

Полезные для убийцы преимущества включают Бдительность, Боевые Рефлексы, Предчувствие Опасности и Ночное Зрение. У некоторых из убийц имеется Покровитель (он же наниматель), но большинство все же одиночки; их наниматели будут попросту отрицать, что даже слышали о них!

Подходящие недостатки: Враг, Фанатизм, Самоуверенность (которая может оказаться смертельной) и Садизм (очень непрофессионально!).

Для убийцы полезны любые оружейные умения, особенно Нож и безоружный бой. Столь же полезны и все воровские умения. Среди прочих жизненно необходимых умений Акробатика, Актерское мастерство, Маскировка, Заговаривание зубов, Яды и Тактика.

Бард

Барды это артисты: певцы, актеры и вообще все те, кто зарабатывает на жизнь, развлекая других. Бард может быть путешественником, или работать при какой-либо таверне – или при дворе! Бард с парой заклинаний может стать интересным персонажем. Некоторые барды также не чужды воровской стези, или могут продавать информацию ворам. В некоторых областях Итаррии фигура сказителя священна.

Полезные преимущества те, которые предоставляют бонусы на реакцию и позволяют заводить новых друзей: Привлекательность, Харизма, Эмпатия, Музыкальные Способности, Репутация, Голос. Способности к Языкам и Грамотность полезны, но не обязательны. Абсолютная Память может сослужить сказителю отличную службу!

«Типичных» недостатков нет. Но многие герои-барды часто подвержены личным проблемам типа Зависимости, Дурных Привычек, Лживости, Лени, Развращенности или Самоуверенности.

Классические бардовские умения это Бард, Пирушки, Танец, Определение лжи, Маскировка, Заговаривание зубов, история, Языки, Литература, Инструмент (или несколько), Поэзия, Пение, Ловкость рук, любые социальные навыки, Знание Улиц и Чревовещание. Лишь немногие, конечно, будут обладать всеми этими умениями! Бродячий бард также должен иметь некоторое оружейное умение, чтобы разбираться с бандитами и неблагодарной публикой.

Клирик

Клирики посвятили свою жизнь религии – и часто, но не обязательно, общественному служению во имя этой религии. Клирик может быть как скромным монахом, так и властным архиепископом или муллой. Определенные религии будут предъявлять определенные требования к своим священникам. Смотри соответствующий раздел о религиях для более подробной информации. Также см. *Монах*, ниже.

Средневековое духовенство имело тенденцию привлекать в свои ряды талантливых людей, не нашедших иного места в жизни. Исключительно умный крестьянский сын, увечный, но образованный и активный ребенок благородной фамилии – обоим им так или иначе придет в голову мысль о карьере священника, причем, вероятно уже в детстве.

Клирик *должен* иметь Духовный Сан. Среди прочих преимуществ Эмпатия, Грамотность, Покровитель (орден), Репутация (как члена ордена) и Голос. Высокопоставленные священники имеют и Статус и Богатство. Некоторые ордена отдают предпочтение людям с Магическими Способностями; некоторые не хотят иметь с магией ничего общего.

Среди недостатков чаще всего Иждивенцы (паства), Служба, Пацифизм (в некоторых орденах), Чувство Долга и Клятвы (см. соответствующий раздел). Большая часть средневековых и иртских священнослужителей имеют Фанатизм или сильную Религиозную Нетерпимость.

Выбор умений целиком зависит от типа священника. Простой «приходской пастор» может иметь Знание местности, Администрирование, Бард (только для церемоний, конечно же!), Арифметика, Определение Лжи, Дипломатия, Геральдика, История, Право, Политика, Исследования, Хорошие манеры, Пение, Обучение, Теология (обязательно!) и возможно Письмо. Но более интересными персонажами будут, пожалуй, другие священники. Рыцари-монахи типа тамплиеров будут знать рыцарские навыки. Целители кэрролиты будут иметь медицинские умения. Интриганы-иезуиты будут искушены в научных умениях и, возможно, в шпионских – особенно в Анализе Разведданных!

Ремесленник

Это те, кто зарабатывают на жизнь своими ремесленными навыками – и, скорее всего, являются основой экономического процветания региона. Фермеры тоже необходимы, но фермеров *много*. Лишь изредка можно встретить более одного крупного спеца в том или ином ремесле в одном месте, за исключением, разве что самых крупных городов. Большинство ремесленников специализируются в одном ремесле. См. соответствующую главу о гильдиях.

В кампании-странствии ремесленники малополезны (за исключением, пожалуй, оружейников и им подобных). В городской кампании, однако, ремесленник может быть очень полезен своими связями и осведомленностью, как в открытой политике, так и в полуночных гильдейских интригах.

Типичные преимущества ремесленника это Репутация, Статус (как члена гильдии) и Богатство. Конечно же, подмастерье вряд ли будет иметь существенные значения в этих преимуществах, а ученик и вовсе не владеет ничем, кроме собственных штанов.

Никаких особенно характерных недостатков для этого типажа нет. Возможно наличие практически любого физического недостатка. У городского мастера скорее всего будут Иждивенцы. Профессиональный Кодекс Чести (делать все максимально хорошо*, неважно, чем ты занят*, и поддерживать гильдию и ее решения) будет стоить -5 очков в кампании, где персонаж игрока действительно проводит много времени, занимаясь своим ремеслом. Персональные причуды, особенно ворчливость, очень типичны для мастеров-ремесленников.

Очевидно, что персонаж-ремесленник должен иметь соответствующий уровень навыка в ремесленном или художественном умении своего TL. Мастер будет иметь очень высокое значение в одном или двух основных умениях, и неплохое значение еще в нескольких вспомогательных. Прочие полезные навыки это Знание местности, Определение лжи, Дипломатия, Заговаривание зубов, Купец, Политика (для ведения дел с собратьями по гильдии и дворянами) и Обучение.

Дипломат

Дипломаты служат посланниками и на полставки шпионами. Они не обязательно служат какому-либо лорду; могущественная торговая гильдия, например, вполне способна отправить посла в другую страну. Дипломаты зачастую проводят довольно много времени в разъездах; дипломат и его помощники формируют довольно логичную партию персонажей. Лучшие из дипломатов пристально наблюдают и аккуратно говорят. Сами по себе они часто происходят из благородных семейств, в основном из младших ветвей.

Обычные преимущества среди таких персонажей: Привлекательность, Харизма, Предчувствие Опасности, Абсолютная Память, Эмпатия, Интуиция, Талант к Языкам, Грамотность, Покровитель (лорд), Репутация, Статус, Голос и Богатство.

Характерными недостатками таких людей будут Служба, Враги (представители враждебных группировок), Фанатизм (возможно), Чувство Долга и, вероятно, Клятва. Интереса могут добавить Алкоголизм, Дурные Привычки, Иждивенцы, Развратность и Самоуверенность. Дипломат может обладать и Манией Величия, но величия не себя, а своей страны.

Для него полезны любые умения. Некоторые наиболее важные: Артистизм, Бард, Арифметика, Танец, Определение Лжи, Геральдика (обязательно), История, Прятанье, любой Язык (часто несколько), Право, Яды, Исследования, любые Социальные умения, Стратегия, Теология и Письмо. Дипломат без боевых умений будет держать при себе лучших телохранителей из доступных.

Целитель

Целители (которых также часто называют травниками или докторами) – желанные гости практически везде. В низкотехнологичной средневековой культуре наиболее эффективно их способности дополняет целительная магия, но простые врачи также играют свою роль.

Подходящими преимуществами будут Эмпатия и Сильная Воля. Духовный Сан и Магические Способности подойдут некоторым целителям.

Недостатки: Пацифизм, Чувство Долга и Иждивенцы.

Самые важные умения, конечно же, медицинские. Поскольку при таком уровне развития технологии медик это в первую очередь травник, подойдут также Натуралист и Яды. Знание местности, Арифметика, Дипломатия и Исследования могут только помочь.

Рыцарь

Рыцари это искушенные в боевом мастерстве дворяне, принадлежащие к рыцарскому ордену или поклявшиеся служить своему сеньору. У каждого

ордена свои требования для вступления в него. Церемония посвящения в рыцари потребует принять определенные Клятвы и Службу, а взамен предоставит Покровителя (орден или лорда) и Репутацию (как члена ордена или последователя определенного лорда). Рыцарство также обеспечивает Статусом 2 в большинстве культур, а сам рыцарь должен обладать, по меньшей мере, Комфортабельным Богатством (владение боевым конем и полным пластинчатым доспехом, а также поддержка их в рабочем состоянии отнюдь не дешевы!) Хороший рыцарь наряду с боевыми способностями будет обладать и высокими социальными навыками, а также будет экспертом в местном законодательстве и обычаях, чтобы нести правосудие именем своего лорда.

Исторически, рыцарство было доступно лишь мужчинам. На Ирте, в Кейтнессе, рыцарем может стать и женщина.

Подходящими преимуществами будут Бдительность, Боевые Рефлексы, Покровитель, Статус (обычно 2) и Богатство. Будучи или плохим, или очень хорошим рыцарем, персонаж будет иметь соответствующую личную Репутацию, а также будет разделять репутацию своего лорда или ордена, когда будет носить его герб на своем сюрко – что должно происходить все время. У каждого рыцаря должно быть по меньшей мере 10очковая версия Представителя Силовых Структур; вассал особенно могущественного сеньора будет иметь 15очковую версию.

У рыцаря может быть собрат-рыцарь или особо компетентный оруженосец в качестве Союзника. Очень молодой оруженосец, с другой стороны, будет иждивенцем.

Рыцарь *обязан* иметь Службу. Хороший рыцарь также будет следовать Рыцарскому Кодексу Чести, иметь Чувство долга и Клятвы. Также у него с большой вероятностью будут Враги (его лорда или ордена). Значительные физические недостатки маловероятны. Члены семьи в качестве иждивенцев вполне вероятны, особенно если удерживаются в плену в ожидании выкупа.

Рыцарь *обязан* иметь Знание местности на полезном уровне, несколько боевых и оружейных умений (Палаш и Копье обязательно), Геральдику, Право, Верховую езду и Хорошие манеры. *Хорошо бы* знать еще Танцы, Дипломатию, Соколиную охоту, несколько социальных навыков, Стратегию и Тактику, хотя далеко не каждый носитель белого пояса будет настолько «вседостойным кавалером».

Наемник

Наемники это платные воины. Некоторые из них одиночки; прочие принадлежат к организованным отрядам. Среди них ценятся оружейные умения, но некоторые будут иметь и иные специализации. Наемник также может быть шпионом, убийцей, следопытом или врачом. У большинства будет пара любимых оружий в комплекте с Быстрым выхватыванием к ним.

Среди полезных преимуществ Боевые Рефлексы, Здравый Смысл, Высокий Болевой Порог, Военное Звание, Быстрое Излечение и Репутация. *Лидер* наемников, скорее всего, будет обладать, по меньшей мере, Комфортабельным Богатством, даже если оно и будет вложено целиком в коня, доспех и оружие.

Распространенные среди Наемников недостатки это Кровожадность, Трусость, Алчность, Мания Величия и Самоуверенность. Хороший наемник, с другой стороны, может иметь Кодекс Чести, Честность или даже Правдивость. Любой наемник может заиметь Врага в какой-либо из военных кампаний, а также, возможно, и объявленную цену за свою голову. Также любой из наемников может быть Импульсивным или Упрямым, или впадать в состояние Берсерка.

Значительные физические недостатки редки, но Один Глаз или Одна Рука довольно распространены в тех местах, где магическое лечение дороже обычного.

Боевые и оружейные умения, Оружейник, Стратегия и Тактика крайне полезны наемнику. Архитектура (для осад), Пирушки, Инженер (осадные механизмы), Азартные игры, Геральдика, Лидерство, Механика, Верховая езда, Бег и Знание Улиц также довольно распространены.

Купец

Купец может быть как уличным разносчиком, так и богатым лавочником или караванщиком, который не видит один город чаще, чем раз в год. Купцами также могут быть исследователи в поисках новых удобных торговых путей или редчайших товаров. Бог купца это Деньги, чье кредо - «Купи дешевле, продай дороже».

Полезные преимущества: Бдительность, Здравый Смысл, Абсолютная Память, Эмпатия, Интуиция, Молниеносные Вычисления, Грамотность, Репутация и – если это *хороший* купец – Богатство.

Распространенные недостатки: Иждивенцы, Алчность, Жадность, Самоуверенность и Пацифизм. Но купец вполне может стать Берсерком, если угроза нависнет над его деньгами…

Из умений подойдут Бухгалтер, любые умения, связанные с животными, Арифметика, Определение лжи, Заговаривание зубов, Прятанье, любой Язык (чаще несколько), Право, Торговое дело, Исследования, Собирание, любые Социальные умения и Знание Улиц. Плюс, купец будет обладать умениями, наиболее соответствующими его специализации. Например, продавец оружия будет знать о Кузнечном деле достаточно, чтобы вести осмысленный диалог с кузнецом, и владеть Палашом, по меньшей мере, настолько, чтобы сказать не перекалено ли лезвие и хорош ли баланс.

Монах

Монах – особый тип клирика, скромный служитель Церкви. Монах может странствовать среди людей, помогая, проповедуя и живя подаянием. Или он может жить в монастыре, учась и уча. Это типы монахов, наиболее подходящие в качестве персонажей игроков.

Некоторые монахи – затворники. Они остаются в монастыре постоянно и не видят мирян, проводя свои жизни в учениях и молитве. Прочие выбирают жизнь в нищете, скудности и смирении. Ни один из этих типов не подойдет для роли игрового персонажа; сложно представить себе затворника даже в качестве NPC!

Типичные преимущества: Грамотность, Сильная Воля и Покровитель (орден).

Недостатки как у Клирика (см. выше).

Подходящие для бродячего монаха умения могут включать Барда, Дипломатию, Заговаривание зубов, любой язык (возможно, несколько), Геральдику, Историю, Право, Собирательство, Пение, Знание улиц, Теологию, Обучение и Письмо.

Ученый монах, обитатель открытого для мира монастыря, имеющий право покидать его время от времени, будет обладать умениями из следующих: Артистизм, Бард, Каллиграфия, Арифметика, Дипломатия, любой Язык (возможно, несколько), Геральдика, История, Право, любое другое Научное умение в качестве специальности (в соответствии с TL и уставом ордена), Пение, Теология, Обучение или Письмо.

Дворянин

Дворяне – правящий класс средневекового общества. В общем и целом, персонажам игроков не рекомендуется напыляться высокопоставленными аристократами, за исключением тех случаев, когда *все* игроки напыляются ими. Как альтернатива, игрок-дворянин может быть очень молод, и/или иметь множество старших братьев и, соответственно, мало надежд на титул – так что прочим игрокам не нужно будет особо менять легенды, чтобы логично соответствовать ему.

Преимущества, характерные для дворян следующие: Представитель Силовых Структур (от 5 до 15 очков, в зависимости от титула), Покровитель (родитель или сеньор) и Богатство. Аристократ может быть грамотным, но это отнюдь не обязательно!

Типичные недостатки включают Рыцарский Кодекс Чести, Службу, Врагов, Честность и Чувство Долга. «Плохие» дворяне могут обладать любым интересным психическим недостатком; обычно это Алчность, Мания Величия и Садизм.

Среди наиболее вероятных умений Администрирование, Знание местности (обязательно), любые оружейные и боевые умения, Арифметика (не факт), Танцы, Определение лжи, Соколиная охота, Заговаривание зубов, Геральдика, любой Язык, Лидерство, Политика, Верховая езда, Хорошие манеры и любые Социальные умения. Ремесленные умения, за исключением Оружейника и декоративных искусств, крайне маловероятны; подразумевается, что ручной труд для аристократа неприемлем. Но даже декоративные искусства более характерны для женщин, а не для мужчин.

Рейнджер

Рейнджер это лесной житель, способный заработать на жизнь множеством разных способов. Следопыты специализируются в выслеживании дичи. Когда дичь – человек, следопыта называют охотником за головами. Рейнджеры со вполне одинаковыми навыками, но разными занятиями могут называть «лесничими», если они охраняют леса феодалов от браконьеров, или «скаутами», элитными солдатами, специалистов в разведке и партизанской войне. Каждый из этих типов может отдельно специализироваться на работе в горной местности, болотах, пустынях и прочих местах, способных поддерживать живую природу.

Распространенные преимущества: Чувство Направления, Бдительность, Эмпатия к Животным, Боевые Рефлексы, Предчувствие Опасности, Быстрое Заживление и Стойкость.

Типичных недостатков, как правило, нет. Могущественный Враг или Робость могут объяснить, почему человек выбрал жизнь вдали от цивилизации. Физические недостатки практически недопустимы – слабые и увечные вдали от городов попросту не выживают.

Уместными будут любые Уличные и связанные с животными умения, большая часть боевых и оружейных (в особенности Лук и Арбалет), Знание местности, Маскировка, Первая помощь, Прыжки, Бег, Скрытность и Чувство погоды (Метеорология).

Помощник

Это доверенные слуги дворян. Это общий термин; «помощником» может считаться любой член свиты дворянина. Они могут быть личными телохранителями, секретарями, прислугой, дрессировщиками, художниками, исповедниками, учителями или всеми сразу в одном лице.

Никаких типичных для всех помощников преимуществ нет, разве что Покровительство дворянина, которому они служат. Столь высокопоставленные слуги не могут иметь Статус ниже 0; многие будут обладать Статусом 1 или даже 2, а некоторые и собственным Комфортабельным Богатством.

Хороший помощник будет иметь Кодекс Чести, Службу и Чувство Долга. Он может даже принести Клятву. А если его лорд или леди молоды, помощник может считать их Иждивенцами.

Выбор умений зависит от специальности помощника.

Ученый

Жизнь ученого посвящена знаниям; они могут быть исследователями, учителями, путешествующими картографами , натуралистами, техниками или библиотекарями. Большинство из них специализируют свою область познаний: магия, теология, история и т.д. Они могут жить как в больших городах, так и в отдаленных монастырях (многие ученые имеют Духовный Сан). Даже если они не маги, их зачастую побаиваются из-за одних только их знаний; простой крестьянин навряд ли поймет разницу между магией и наукой.

Если ученый не обладает определенным состоянием, ему необходимо изыскать способ зарабатывать на жизнь. Некоторые нанимаются учителями. Некоторые работаю при дворе аристократов, которые являются (или хотя бы хотят считаться) покровителями знаний. Некоторые удачливы настолько, что им удается зарабатывать деньги самим процессом научного познания – например, историк может найти в свитках или при раскопках указания на древнее сокровище.

Распространенные преимущества: Бдительность, Абсолютная Память, Интуиция, Талант к Языкам, Грамотность, Молниеносные Вычисления, и благородный Покровитель.

Типичные недостатки: Рассеянность, Старость, Заблуждения, Легковерность, Честность, Пацифизм, Фобии, Робость, Упрямство или Правдивость. Практически любой физический недостаток вполне возможен. Средневековый «безумный ученый» может иметь и более «напряжные» ментальный недостатки.

Среди умений обычно Администрирование, Арифметика, Геральдика, История, любой Язык (обычно несколько), Право, История, Лингвистика, Литература, Математика, Натуралист, Исследования и любые Научные умения в качестве специальности (для определенного TL), Обучение, Теология, Письмо.

Шпион

Шпионы собирают информацию для своего господина – феодала, или могущественной магической или купеческой гильдии. Некоторые шпионы путешествуют, некоторые работают дома (например, выискивают предателей среди ближайшего королевского окружения). Вдобавок к нижеизложенным способностям, шпиону понадобится соответствующее умение для своего «прикрытия».

Распространенные преимущества включают Чувство Направления, Чувство Времени, Бдительность, Боевые Рефлексы, Предчувствие Опасности, Феноменальная Гибкость, Абсолютная Память, Высокий Болевой Порог, Грамотность, Сильная Воля и Покровитель.

Из недостатков характерны Дурные Привычки, Враги, Фанатизм, Самоуверенность, Импульсивность, Упрямство и Чувство Долга.

Нужные для шпиона умения это Акробатика, Актерское мастерство, Знание местности, Пирушки, Карабканье, любые боевые и оружейные умения, Арифметика, Дипломатия, Заговаривание зубов, любой Язык (обычно несколько), Геральдика, История, Прыжки, Право, Исследования, Хорошие манеры, Стратегия и любые Воровские умения.

Оруженосец

Оруженосец учится быть рыцарем. Таким образом, он должен обладать всеми умениями, приличествующими рыцарю, но при этом он не принес пока Клятв, не получил Покровителя и Репутации настоящего рыцаря. Тем не менее, некоторые оруженосцы *приносят* клятвы, и зачастую орден или рыцарь-учитель выступают в качестве Покровителя. Определенно недостоин своего звания тот рыцарь, что не свернет горы ради спасения своего оруженосца! Как, впрочем, и наоборот.

Преимущества оруженосца те же, что у рыцарей, за исключением того, что в самом лучшем случае у него будет лишь 5очковая версия Представителя Силовых Структур, а его репутация будет репутацие «оруженосца такого-то ордена или лорда» - не настолько круто, как репутация рыцаря.

Недостатков особенных также быть не должно, за исключением, разве что, Службы рыцарю-учителю или ордену. *Хороший* оруженосец также будет Честен, иметь Чувство Долга по отношению к своему рыцарю и лорду своего рыцаря, а также прочие рыцарские ментальные и социальные недостатки.

Умения те же, что у рыцаря, хотя и не столь высокие.

Сибарит

Сибариты не делают ничего, и занимаются этим с превеликим энтузиазмом. У них есть деньги чтобы просто наслаждаться жизнью. Множество молодых аристократов, которые пока не заняли (или никогда не займут) ответственных постов, постоянно ищкт новых ощущений. Сибарит вполне может присоединиться к партии приключенцев просто для веселья, или оказаться вовлеченной в городскую кампанию как часть какой-либо интриги.

Богатство необходимо, высокий Статус крайне вероятен. Также вероятны Союзники (другие прожигатели жизни или верные слуги), Привлекательность, Харизма и Грамотность.

Подходящих недостатков тьма: Зависимость, Задиристость, Дурные Привычки, Заблуждения, Обжорство, Легковерность, Импульсивность, Фобии, Расовая или Религиозная Нетерпимость, Завистливость, Развращенность или Самоуверенность. Более жесткие ментальные недостатки также вполне возможны. Лень вполне распространена, но не обязательна – сибарит может очень прилежно трудиться в области своих интересов, ведь он не считает это работой! Вероятен также почти любой физический недостаток, он может объяснить, почему данный персонаж избежал ответственности дворянской службы. Служба и Чувство

Долга чужды сибариту! Но он, тем не менее, может следовать Кодексу Чести Джентльмена.

Сибарит, скорее всего будет иметь широкий спектр Социальных умений и может быть довольно хорош с дуэльным оружием. Умение Пирушки в обязательном порядке! Также уместны Актерское мастерство, любые подходящие Артистические умения. Дипломатия, Соколиная охота, Заговаривание зубов, Азартные игры, любой Язык, Верховая езда, Хорошие манеры и Сексапильность.

Вор

Воры могут быть разными: от аккуратных джентльменов-взломщиков до простых бандюг гоп-стопщиков. Вор должен быть храбр, отчаян или глуп, чтобы заниматься своим ремеслом в таком месте, как Ирт, где наказание сурово и зачастую перманентно.

Уместные преимущества: Бдительность, Предчувствие Опасности, Феноменальная Гибкость, Удача, Ночное Зрение и Покровитель (возможно, Гильдия Воров).

Обычные недостатки: Враги (возможно, местная стража или даже михаэлиты), Алчность, Клептомания, Самоуверенность, Бедность и низкий Статус. Недостаток Одноглазый или Однорукий может означать вора, которого однажды уже однажды ловили.

Список умений включает все Воровские умения. Также полезны будут Акробатика, Знание местности, Пирушки, Карабканье, Заговаривание зубов, Прыжки, Нож, Бег и Метание. Прочие боевые умения, включая безоружные, менее вероятны, хотя и возможны.

Персонажи Не-люди

В фентезийных мирах, как правило, существует довольно много разнообразных рас. Большая их часть обладает какими-либо особенностями или силами. Быть представителем такой расы считается преимуществом (или, в некоторых случаях, недостатком), которое стоит очков персонажа.

Не-люди создаются по тем же таблицам, что и люди – но не-люди получают соответствующие бонусы или пенальти на ТТХ. Эти бонусы и пенальти влияют лишь на конечное значение той или иной ТТХ, а не на ее очковую стоимость. Например, дварфы получают бонус +2 к ST. Это означает, что если игрок заплатит 0 за свою ST, то получит 10 (базовое значение) плюс 2 (этот бонус), что даст в итоге ST 12. Если игрок заплатит 10 очков за ST, она станет 11 (из таблицы), плюс бонус 2, равно 13. И так далее.

Многие расы имеют «автоматические» недостатки. Они не считаются при учете ограничения в 40 очков на недостатки. Для этой расы эта особенность не считается недостатком – это для них норма. Игрок в принципе может выкупить расовый недостаток в начале игры (с разрешения Мастера). Вполне ведь возможен хоббит и без Обжорства!

Когда иное не указано, подразумевается, что в остальном не-люди похожи на людей. В большинстве «классических» миров не-люди гораздо менее распространены, чем люди, а их жилища расположены вдали от людей. Стоит помнить об этом, когда решается сколько не-людей будет в партии и кампании в целом.

На Ирте и похожих мирах с доминированием людей: Когда не-люди путешествуют по землям людей, они обычно реагируют с +1 на встреченных там сородичей!

КЕНТАВРЫ ***65 очков***

Кентавры – существа с телом лошади и с торсом, руками и головой человека. Это разумные создания, обитающие на теплых обширных равнинах неподалеку от Эльфийских лесов. Они предпочитают держаться своих.

Преимущества и Недостатки: ST +3, HT +2, IQ-1. ST нижней (лошадиной) части тела кентавра на 13 больше, чем верхней. Их Выносливость считается по ST нижней части тела для всех видов деятельности, *кроме* чтения заклинаний.

Их DR и Бдительность получают +1. Максимальная скорость бега кентавров удваивается на любой относительно плоской, прямой поверхности.

Кентавры, как правило, Самоуверенны, испытывают Фобию: Легкая Клаустрофобия и довольно Упрямы. Их крупные, размашистые движения и их размеры делают их пребывание в городах других рас довольно неудобным. Все кентавры обладают навыками Обращение с животными и Выживание(Равнины) на уровне IQ, и навыком Бег на уровне HT.

Чтобы определить высоту кентавра (до макушки) используйте стандартную таблицу ST, но прибавьте к окончательной высоте 8 дюймов. Вес кентавра будет в восемь раз превышать вес человека равного с ним ST.

Друзья и Враги: Кентавры реагируют на эльфов с +1.

Склонности и Неприязни: Кентаврам не особо нравится находиться в каких бы то ни было помещениях. Они вполне нормально сосуществуют с теми, кто не беспокоит их попусту, но на любого незваного гостя они реагируют с -2.

ДВАРФЫ ***30 очков***

Дварфы – низкорослые, коренастые, угрюмые шахтеры и жители пещер. Все дварфы-мужчины носят бороды (их женщин редко кто не видел). Дварфы никогда не скрывают своего настроения: одни могут быть вульгарными, другие веселыми, угрюмыми, жестокими или величественными – но их личность *всегда* на виду. Попросту не существует дварфов-интровертов.

Все дварфы – ремесленники; статус конкретного дварфа в обществе в той же мере определяется его ремесленным мастерством, сколь правом крови или

героизмом на поле боя. Они обожают золото и драгоценные камни, и с удовольствием проведут целый день, добывая их или создавая из них прекрасные вещи. Все, что создают дварфы одновременно и красиво, и полезно; дварфы производят, пожалуй, лучшее оружие на Ирте.

Их любимое оружие – молоты и кирки (боевые версии инструментов, с которыми они проводят практически каждый день своей сознательной жизни), а также топоры. Их внушительная сила позволяет крайне эффективно использовать это тяжелое оружие.

Преимущества и Недостатки: ST +2, Выносливость +2. DR +1. Одной из расовых особенностей дварфов является Долголетие; так что стареть они начинают лишь по достижении 100 лет, а чеки на старение бросают вдвое реже, чем люди. Дварфы могут нести на себе больше, чем человек той же ST. Их уровни Нагрузки увеличиваются как 5x, 10x, 20x и 30xST. Скорость дварфов меньше на 1, из-за их коротких ног. Их расовые Причуды: Не Доверять Эльфам (отголоски той древней трагедии), Предпочитать Закрытые Пространства и Никогда Не Брить Бороду. Они также Нетерпимы к Оркам; на Ирте это лишь причуда, но в местах, где орки более распространены, это может быть значительным недостатком.

Все дварфы автоматически получают +3 на все Ремесленные умения, которые они изучают. Их навык Топоры/Булавы развит на уровне их DX. Однако, их слабое знакомство с метательным оружием дает им -2 на все подобные умения.

Типичный дварф на полтора фута ниже, чем человек той же ST, но вес, тем не менее, при прочих равных больше примерно на 100 фунтов. Причем на 100 фунтов чистого мяса.

Враги и Друзья: Дварфы реагируют с -2 на эльфов; это очень давняя вражда. Они презирают простых эльфов, но к горным питают долю здорового уважения. Они также реагируют с -3 на орков и с +1 на Гномов. Они *ненавидят* драконов – невозможна реакция выше Слабой. К людям в общем и целом дварфы относятся нейтрально; люди, в конце концов, хотя неуклюжи и живут недолго, зато кое в чем соображают, да и клиенты среди них есть очень неплохие.

Склонности и Неприязни: Дварфы ценят мастерство и реагируют с +1 (или лучше) на талантливых ремесленников или на предложения, включающие в себя вызов их профессионализму. Они презирают сделанные кое-как и некрасивые вещи. Некоторые дварфы побаиваются открытых пространств, но так как большинство дварфов при этом живет под землей и не видит его, они вполне счастливо игнорируют сей факт; тем не менее, это совсем не расовая черта, и многие дварфы прекрасно чувствуют себя и на поверхности. Их, однако, мало заботит окружающая среда (за исключением металлов и камней); увидев чудный горный ручей, они начнут скорее планировать систему дамб и водяных мельниц. У всех дварфов острое чувство личной чести и гордости. В отношениях друг с другом в первую очередь учитывается политика и интересы клана. Они уважают и защищают своих женщин.

ЭЛЬФЫ ***40 очков***

Эльфы – грациозные, долгоживущие гуманоиды. В основном они живут небольшими племенами (20-100 членов) вдали от человеческих земель. Размножаются они медленно; растущая как на дрожжах популяция людей и орков является вполне реальной угрозой существованию самой расы. Все эльфы принадлежат к одной основной расе, но отдельные племена могут значительно отличаться друг от друга.

Преимущества и Недостатки: Все эльфы получают +1 к IQ и DX, но -1 к ST. Также эльфы автоматически получают +1 к Харизме и +1 ступень во Внешности, Боевые Рефлексы, Склонность к Магии 1 и Музыкальные Способности +2. Все они получают +1 к умениям Бард и Хорошие манеры, если изучают их.

Эльфы невероятно долго живут. Они обладают преимуществом Нестареющий; многие люди верят, что эльфы буквально бессмертны! На самом деле, редко можно встретить эльфа старше 700 лет; некоторые становятся отшельниками, некоторые ввязываются в одно приключение за другим, пока не встретят свой конец, а многие, похоже, просто куда-то исчезают. С другой стороны, есть эльфы, в особенности маги, которые живут и остаются активными на протяжении тысяч лет, предпринимая массу предосторожностей, способных защитить их невероятно долгую жизнь.

Эльфы испытывают Чувство Долга ко всей природе в целом. Это недостаток на -15 очков. Также они придерживаются Кодекса Чести, который человеческими словами можно выразить как «Всегда вести себя элегантно и придерживаться стиля».

Друзья и Враги: Эльфы реагируют на орков с -2, на дварфов с -1, на гномов с +1. В остальном, эльфы судят по поступкам, а не по рождению.

Симпатии и Неприязни: Многие эльфы обладают Эмпатией к Животным. Ни один эльф никогда сознательно не причинит бесполезного вреда деревьям, животным или любым разумным существам (Темные эльфы не считают не-эльфов разумными существами).

Темные эльфы ***30 очков***

Это не отдельная раса, но отдельный «культ». Быть Темным стоит лишь 30 очков из-за их Нетерпимости ко всем прочим расам – это дополнительные -10 очков.

Полуэльфы ***30 очков***

Эльфы иногда (редко) вступают в брак с людьми и дают потомство. Полуэльф автоматически получает IQ+1 и Склонность к Магии. Также имеет место быть расовая особенность Долгожительство. Они в общем и

целом больше похожи на людей, но телосложение имеют скорее худощавое.

ВЕЛИКАНЫ ***175 очков***

Великаны это гуманоиды девяти и более футов роста. Они крайне редко вступают в контакт с людьми, предпочитая жить как на поверхности, так и под землей в небольших замкнутых сообществах.

Великаны Ирта – спокойный, уединенный народ, предпочитающий спокойствие своих жилищ. Однако, если их рассердить, они могут стать опасными противниками!

Преимущества и Недостатки: Великаны получают +16 к ST! DX -1. HT +4 и дополнительно три хита. Плюс они имеют PD 1 и DR 2, а также Высокий Болевой Порог. Их досягаемость равна двум гексам, а максимальная скорость передвижения вдвое увеличивается на плоской прямой поверхности. У них очень Тонкий Нюх/Вкус +3.

Среди недостатков Вспыльчивость, Робость (Средняя) и Упрямство. Их размеры также доставляют им массу неудобств в среде прочих народов. Люди и прочие испытывают какой-то иррациональный страх перед великанами из-за их силы и огромного роста, так что великаны обладают соответствующей Репутацией -2 в их глазах.

Для великана-персонажа вычислите рост по таблице силы *до* того, как добавить бонус +16 – и увеличьте его на 60%. Средний вес вчетверо больше, чем у человека той же ST (опять-таки *до* прибавления бонуса).

Друзья и Враги: Великанов часто сравнивают с ограми, но они реагируют с -3 на огров и с -2 на тех, кто упоминает об ограх в любых выражениях, за исключением самых оскорбительных. Низкорослые расы все же реагируют на великанов с -2, скорее всего именно из-за воображаемой кровной близости этих двух рас.

Симпатии и Неприязни: Большинство великанов имеют крайне «человеческие» черты личности, но им неудобно бывать в землях людей, где вся мебель, похоже, строится для карликов! Дома великаны будут реагировать с -2 или хуже на любого не-великана, нарушающего их уединение.

ГНОМЫ ***20 очков***

Эти дальние родственники дварфов живут на поверхности, чаще всего в горах и предгорьях, в крайнем случае, среди холмов, выращивая скот. Они меньше и худее, чем истинные дварфы, а часто коротко стригут свои бороды. Они очень легко приспосабливаются, их можно встретить везде, где есть люди, и заниматься там они могут также чем угодно. Те, кто живет на поверхности гор дварфов, признают над собой владычество дварфов-королей; прочие подчиняются той власти или расе, которая доминирует в регионе. Гномы сами по себе не очень-то амбициозны. Их любовь к природе сравнима с эльфийской, правда на свой лад.

Преимущества и Недостатки: Гномы – Долгоживущая раса. Выносливость их получает +1, как и DR, а также им присущи бонусы дварфов относительно Нагрузки и -1 к Передвижению. При применении любого ремесленного навыка, не связанного с металлами или инженерным делом, получают +4 к DX (в особенности при работе с деревом).

Друзья и Враги: Реакция на остальные расы в целом нейтральна, разве что гномов побеспокоят на их собственных землях; в этом случае они реагируют с -1. На орков они реагируют с -3. Эльфы и дварфы реагируют на гномов с +1, как, впрочем и гномы на любого из старших рас.

Симпатии и Неприязни: Гномам нравятся их стада, спокойная жизнь и хорошая работа. Они никогда не забывают услуг или оскорблений. Они солидны, конкретны и практичны.

ГОБЛИНЫ ***5 очков***

У гоблинов зеленая кожа, заостренные уши и острые белые зубы. Им очень нравится магия, и они очень уважают магов. Существует мало могущественных гоблинов-магов, но эта раса произвела на свет значительное количество деревенских знахарей и любителей-мастеров на все руки. Они великолепные торговцы и купцы; они путешествуют повсюду, везде, где есть возможности для торговли, но лишь изредка оседают в других землях. Не существует исключительно гоблинских королевств или даже городов в известной части Ирта, но они составляют большинство населения в некоторых провинциях Мегалоса.

Преимущества и Недостатки: Гоблин получает -2 к ST, +1 к DX и к IQ. Они невысоки и худощавы; рост гоблина нормален для их ST но вес меньше на 10 фунтов. Гоблины имеют преимущество Ночное Зрение и недостаток импульсивность.

Друзья и Враги: У гоблинов нет расовых друзей или врагов.

Симпатии и Неприязни: Гоблины реагируют с +1 на любого, кто знает магию – больше, если маг действительно могущественен. Из-за своей импульсивности они получают -1 на реакцию ко всем излишне осторожным или трусливым планам и людям.

Хобгоблины ***-25 очков***

Это крупные, грубые и дикие сородичи гоблинов. Некоторые из них служат гоблинам в качестве слуг. Те. которые предпочитают жить дикарями, собираются в небольшие банды лесных или степных разбойников, избегающих сильного противника и атакующих слабого. В остальном они простые охотники и собиратели. Типичный хобгоблин имеет в собственности лишь оружие (как правило, сделанное

самостоятельно или украденное) и некоторое количество тряпок и шкур, чтобы согреться. Они грубы и прямолинейны, но далеко не столь жестоки и одержимы, как орки. Они говорят либо на пиджине старого гоблинского языка, или на местном человеческом.

Хобгоблин создается по стандартным человеческим таблицам роста и веса.

Преимущества и Недостатки: Хобгоблины получают -2 к IQ, +1 к DX и ST. У них есть преимущество Ночное Зрение и недостатки Упрямство и Богатство (Нищий).

Друзья и Враги: хобгоблины реагируют нормально лишь на гоблинов, на всех прочих с -2, все прочие также не остаются в долгу и реагируют на хобгоблинов также с -2.

Симпатии и Неприязни: У хобгоблинов простые вкусы. Они любят поесть и пограбить, и не любят никого за пределами своей нынешней банды.

ХОББИТЫ ***10 очков***

Этот низкорослый мирный народец любит земледелие, вкусную еду, питье и «достойную жизнь», но стоит их задеть, они превращаются в очень упорных воинов. Хоббиты невысоки и круглолицы; практически никогда они не растят бород. Большинство из них живут в своих деревеньках, но некоторые не брезгуют и человеческими городами.

Преимущества и Недостатки: Все хоббиты получают +1 к DX и HT, но -3 к ST. Также их расовой чертой является любовь к Обжорству. Многие из хоббитов имеют также 5очковую Зависимость от табака, которая не учитывается 40очковым лимитом на количество недостатков, и снижает общую расовую стоимость до 5 очков. Хоббиты получают навык Скрытность на уровне DX+1 с дополнительным +1 против всех чеков на Слух (с +2 в случае полной неподвижности). Они также получают +1 при обращении Луков, Пращи и любых метательных навыков. Они получают -1 к Передвижению из-за коротких ног. Кодекс чести хоббитов можно суммировать просто как «гостеприимство».

Хоббиты на полтора фута ниже человека той же ST, но вес рассчитывается как обычно.

Друзья и Враги: У хоббитов нет определенных друзей и врагов. Из-за того, что их в основном воспринимают как милый и безобидный народец, они получают +1 на реакцию от всех гуманоидных рас – но не от людей-ящеров, монстров и т.п.

Симпатии и Неприязни: Любой, кто накроет щедрый стол или угостит элем, получит +1 на реакцию от любого хоббита. Любой, кто выглядит «диким» или «опасным» получит от сельских хоббитов -2 (их городские сородичи менее щепетильны в таких вопросах). Плохая реакция от хоббитов означает скорее холодное презрение и закрытые двери, чем битву; очень-очень редко хоббит вступит в битву с тем, кто не угрожает его жизни или хотя бы его прекрасному домику. Хоббиты обладают расовой причудой Нелюбовь к Водным Видам Транспорта.

КОБОЛЬДЫ ***-30 очков***

Кобольды – малохольные синекожие и агрессивные гуманоиды. Один кобольд не то, чтобы опасен… просто зачастую они передвигаются группками по 12-20 особей. Большая их часть – бродяги, перебирающиеся с места на место, выполняющие самую простую работу или ворующие все, что плохо лежит – в зависимости от настроения.

Преимущества и Недостатки: Кобольды получают -2 к IQ и ST, и +1 к DX. Они обладают недостатком Слабая Воля -1 и расовыми причудами Любовь к Розыгрышам и Обидчивость. Персонажам-кобольдам нельзя брать IQ и ST выше 10 – даже самые исключительные кобольды не настолько сильны и умны. Общая начальная очковая стоимость персонажа-кобольда не должна превышать 25 очков. Такие персонажи лучше всего подходят для «стебных» кампаний.

Кобольды обладают нормальными человеческими пропорциями; вес и рост вычисляются как обычно.

Друзья и Враги: У кобольдов нет особых расовых друзей или врагов.

Симпатии и Неприязни: Кобольды обожают шутки и розыгрыши. Нет, юмора как такового они не понимают, но поскользнувшийся человек или выплеснутое в лицо (не в свое, естественно) ведро помоев – вот это их позабавит без меры. Они быстро обижаются на любое реальное или вымышленное оскорбление – и так же быстро забывают о нем, стоит их чем-нибудь отвлечь. Когда есть на что отвлечься, кобольд должен прокинуть на IQ, чтобы продолжить заниматься своим делом!

МИНОТАВРЫ ***75 очков***

Минотавры – крупные гуманоиды с головой быка. Чаще всего их можно встретить в чаще леса или на безлюдных равнинах. Минотавры предпочитают одиночный образ жизни и славятся своей агрессивностью, плюс ко всему, они еще и пожирают все, что смогут найти, не исключая разумных существ. Известно, что самцы предпочитают мясо молодых девиц. Минотавры настолько близки к монстрам, насколько персонажи вообще могут себе позволить.

Минотавры редко носят доспехи, разве что им удастся разжиться им от своих жертв. Любимое их оружие – двуручная секира, а то и вовсе отломанный от дерева сук, используемый как дубина.

Преимущества и Недостатки: Минотавры получают +1 к DX, +3 к HT, но -2 к IQ. Их DR выше обычного на +3, а голова еще на +2. Имеется также Сопротивляемость Магии +2, Периферийное Зрение и Чувство Направления, плюс умение Драка на уровне DX.

Среди недостатков минотавров Отвратительная Внешность, Берсерк, Кровожадность, Нетерпимость и Расовая Вредная Привычка (есть разумных существ).

Рога минотавра *каждый* наносит нормальное проникающее повреждение для их ST. Удар головой также считается толкающей атакой. Если минотавр попадает, жертва может пробросить чек на свой навык Щит, чтобы узнать удалось ли ему принять удар рогами на него. Если нет, оба рога попадают в цель.

Минотавры в среднем на 3'' выше человека той же ST и имеют вес, соответствующий их росту.

Враги и Друзья: Минотавры получают -3 на реакцию от всех остальных из-за их диетических привычек; сами минотавры Нетерпимы, и в ответ реагируют почти на всех остальных с теми же -3.

Симпатии и Недостатки: Минотаврам нравятся всякого рода битвы и кровопролития. Те немногие, что приходят в «цивилизованные» места, ищут работу стражей, вышибал или солдат.

ОГРЫ ***90 очков***

Огры – здоровенные, невероятно сильные, но довольно тупые гуманоиды. Рост их колеблется в пределах от 7 до 8 футов. Представляют же они собой примерно полтонны мышц.

Многие из огров живут среди орков, которые используют их в качестве тяжеловозов и ударных войск. Сами по себе огры так и не создали ничего, напоминающего культуру. Большинство из них простые бродяги, скитающиеся по пустошам и пожирающие все, что способны убить.

Они не являются родичами великанов, и великаны *сильно* негодуют, если кто-то упоминает об их возможном родстве.

Преимущества и Недостатки: Огры получают +10 к ST, +4 к HT, но -2 к DX и -3 к IQ. Их толстая шкура дает им DR 3 и PD 1. Они обладают преимуществами Высокий Болевой Порог, Ночное Зрение, Сопротивляемость Магии +1 и Острый Нюх/Вкус +1. Также он получают навык Драка на уровне DX. Среди недостатков огров числятся Уродливая Внешность и Репутация -3. Их размеры также доставляют им массу неудобств.

Для огра-персонажа определите рост по таблице *до того* как добавить бонус +10 к ST – а затем увеличьте его на 40%. Средний вес больше человеческого в 5 раз – опять таки до добавления +10.

Друзья и Враги: Огры иногда сотрудничают с орками, но от остальных они получают -3 на реакцию. В природе огры реагируют нормально на любые расы за исключением случаев, когда они голодны. Но очень немногие горят желанием выяснять насколько на самом деле дружелюбен тот или иной огр.

Симпатии и Неприязни: Личность огров ровно такая, какую можно ожидать от очень большого и глупого человека. Некоторые угрюмы; некоторые наивно-дружелюбны. Большинству же из них просто нравится драться.

ОРКИ ***-10 очков***

Орки – самое типичное «пушечное мясо» фентезийных миров. Их принято считать тупыми, грязными и агрессивными. Все эти характеристики, что самое характерное, верны. Не важно, является то или иное племя диким сбродом или относительно организованным войском, во главе всегда стоит самый сильный и беспощадный из них.

Преимущества и Недостатки: Орки получают IQ -2, HT +1, два дополнительных хита и Острый Слух. Отдельные орки, а иногда и целые племена также обладают Острым Зрением, Бдительностью, Боевыми Рефлексами, Ночным Зрением и Быстрым Заживлением. Среди недостатков попадается Непривлекательная Внешность (не все орки уродливы, но большинство все же именно таковы) и Задиристость. Орки Нетерпимы и имеют Репутацию -3 среди всех цивилизованных рас.

Рост на 2'' меньше роста человека той же ST, но вес при этом больше на 10 футов.

Друзья и Враги: Практически каждая раса на Ирте не любит или ненавидит орков, реагируя на них с -3 благодаря их злодейской репутации. Люди при этом – самый их злейший враг, из-за того, что лишь люди могут сравниться с орками в агрессивности, плодовитости и неприхотливости. Вражда же с эльфами и дварфами попросту древнее людской. Орк с радостью пожертвует жизнью, чтобы забрать с собой какого-нибудь дварфа или эльфа. Эльфы и люди при этом лишь защищаются от орков, и предпочитают любым вариантам попросту держать их на расстоянии от своих поселений, но дварфы особенно безжалостны и агрессивны в своем стремлении истребить всех орков до последнего.

Симпатии и Неприязни: Большинство орков жестоки и коварны, и уважают лишь силу. Им нравится предаваться шумному веселью и плотским излишествам, в промежутках мучить маленьких животных.

Полуорки ***0 очков***

Полуорки – отпрыски противоестественного союза между орком и человеком. Полуорк может сойти за крепкого человека, но обычно не особо привлекательного. Их HT +1, IQ -1. У полуорков один дополнительный хит и Острый Слух +1. Практически везде полуорки получают -2 на реакцию ото всех, включая орков.

ЛЮДИ-ЯЩЕРЫ ***75 очков***

Эти существа имеют очень мало общего с людьми – больше похоже на то, что они являются потомками динозавров. Выглядят они как огромные двуногие ящерицы; окрас их варьируется в довольно широких

пределах. Их переливающаяся чешуя довольно красива; их огромные зубы и острые когти внушают страх. Они - строгие хищники.

Они предпочитают жаркие открытые равнины и саванны, в которых можно спокойно отдаться погоне за жертвой; многие живут в пустынях и каменистых пустошах, где прочие расы попросту не могли бы выжить. Хотя существуют исключения, большая часть ящеров живет небольшими дикими племенами.

Рост людей-ящеров нормален для их ST, а вес больше обычного на 30 фунтов.

Преимущества и Недостатки: Ящеры получают +4 к ST, +1 к HT и -1 к IQ. Благодаря когтям, они наносят +2 урона в рукопашной схватке. При бое вплотную они также могут *кусать*, нанося нормальные для их ST режущие повреждения. Их чешуя дает им природную DR 1 (Стойкость может покупаться по обычной цене), а широко расставленные глаза обеспечивают Периферийным Зрением. Некоторые из диких племен людей-ящеров рассматривают людей, эльфов и прочих в качестве обеда, а хоббитов в качестве аперитива; этот подход обеспечивает всю расу плохой Репутацией (-3 на реакцию). Они очень подозрительны ко всем расам и предпочитают жить среди своих – ящеры обладают недостатками Нетерпимость и легкая Робость. Языки млекопитающих сложны для ящеров – они неспособны выучить их до уровня, превышающего их собственный IQ, и не могут взять преимущество Талант к Языкам.

Лошади, не привыкшие к людям-ящерам, будут крайне напуганы таким соседством; всаднику потребуется прокинуть чек на Верховую езду, чтобы его скакун не сбросил его, встав на дыбы при первой своей встрече с ящерами. Или особо боевая лошадь может попытаться лягнуть причину столь сильного страха…

Из шкур ящеров получается великолепная броня. Она весит на 50% больше обычной кожаной брони, стоит минимум вдвое дороже и дает PD 3 и DR 3. Невыделанная шкура ящера весит 30 фунтов и стоит около $500. Вполне естественно, что любой ящер отреагирует на носителя такой брони с -4!

Друзья и Враги: Большинство рас побаиваются людей-ящеров и реагируют на них с -3. Драконы напротив, реагируют с +1, и наоборот. Сами ящеры реагируют на всех прочих нормально, за исключением, конечно же, членов кочевых племен, рассматривающих не-ящеров как потенциальную пищу.

Симпатии и Неприязни: Людям-ящерам нравится охотиться, сражаться и нежиться на солнце; самки ни размерами, ни повадками не отличаются от самцов.

ВАМПИРЫ ***100 очков***

Вампиры – магические существа, нежить, которая все еще бродит по земле. Они должны питаться кровью живых существ, чтобы длить свое противоестественное существование. Не все вампиры являются воплощенным злом, лишь большинство из них, но даже самым добрым из них нужно быть беспощадными, чтобы выжить! Не существует «расы» вампиров как таковой; все вампиры некогда были обычными живыми существами, которые были укушены другим вампиром.

Преимущества: ST вампира *удваивается*; HT увеличивается на 5, их DR равен 2. Вампиры также обладают Ночным Зрением и Иммунитетом к Заболеваниям. Металлическое оружие проходит сквозь тело вампира не причиняя тому ни малейшего вреда, но оружие из дерева или из любого другого растительного материала наносит полный урон. Отравить вампиров нельзя. Магические атаки (и, буде таковые случатся, атаки высокотехнологичным лучевым оружием) действуют как обычно. Вампиры не стареют. Они также владеют мощной магией (см. ниже), которой могут пользоваться *без затрат энергии*.

Недостатки: Вампиры – магические создания; им нужна манна, чтобы существовать. Вампир в области с нулевым уровнем маны будет терять 1 HT *каждый ход*, и скоро превратится в высохший труп, рассыпающийся от прикосновения в прах. Конкретный уровень маны не важен – вампир одинаково могуч как в области, слабо насыщенной маной, так и в области с высоким уровнем.

Практически все вампиры (вполне обоснованно) являются Параноиками.

Вампиры не способны пересечь текущую воду своими силами. Вампир не может войти в помещение, в котором никогда ранее не был, если его не пригласит войти кто-либо, находящийся внутри.

Попав под прямой солнечный свет, вампир будет получать 1 HT урона каждую минуту. Плотная одежда уменьшает урон вдвое. Даже непрямой солнечный свет (например днем в помещении) сильно жжет им глаза; все действия совершаются с DX-4.

Вампиры теряют 1 HT каждый день в полдень. Если они не проводят дневные часы в гробу, заполненном землей их родины, в полдень каждого дня они теряют два *дополнительных* HT. Вампир, чей гроб был открыт между восходом и закатом, ментально оглушен; он должен прокинуть IQ для того, чтобы очнуться!

Вампир получает 2d урона от святой воды. Тем не менее, небольшой пузырек этой жидкости разве что немного побеспокоит его. Чтобы нанести полные 2d повреждения нужна примерно пинта святой воды.

Ежедневная потеря HT может быть восстановлена лишь путем выпивания крови разумного млекопитающего при помощи заклинания Steal Health (см. ниже). Вампир *не может* восстановить ежедневные хиты при помощи целительства (хотя лечебная магия прекрасно справится со всеми прочими ранами). У вампира нет резерва HT ниже 0. Как только их хиты достигают -1, вампир распадается в пыль!

Друзья и Враги: Любой будет реагировать с ненавистью и страхом (обычно обоснованным) на каждого, кто окажется вампиром (на деле или по

слухам не так важно). Если бросок на реакцию вообще нужен, он кидается с -6.

Симпатии и Неприязни: Вампира иногда можно отпугнуть святым символом в руках истинно верующего, если носитель символа находится в сознании и активно применяет символ именно с этой целью. Если совершается подобная попытка, кидайте состязание между IQ вампира и жертвы (Сильная Воля считается!); если вампир проигрывает, он не может прикасаться к символу веры или его носителю в этот день, и должен оставаться от него на расстоянии как минимум трех гексов (даже если это означает спасаться бегством). Если вампир выигрывает или происходит ничья, символ не действует на него! Если даже символ действует, вампир может состязание Заговаривания зубов против IQ, модифицированного Слабой или Сильной Волей, чтобы *зачаровать* жертву и заставить опустить спасительный символ.

Вампир должен прокинуть HT-5, чтобы пройти через любой проем, запечатанный чесноком, или вообще вытерпеть запах чеснока и не убежать.

Магия Вампиров

Вампиры автоматически знают следующие пять заклинаний на уровне 15: Shapeshifting, Steal Health, Control Mammal, Charm и Body of Air. Эти заклинания нельзя далее изучать и совершенствовать; это врожденные способности вампира (хотя никто не мешает вампиру учить прочие заклинания или даже быть магом). *Эти* заклинания, тем не менее, *не требуют затрат энергии* при наложении.

Shapeshifting – Вампир может принимать форму гигантской летучей мыши; смена обличья (в любую сторону) занимает 3 секунды. ТТХ мыши те же, что у орла-оборотня (см. далее).

Steal Health – Каждую минуту, что вампир проводит, выпивая кровь бессознательной или беспомощной жертвы, жертва теряет 3 HT, в то время как вампир приобретает 1 HT или 1 ST, по выбору самого вампира. Если HT жертвы падает до 0, она умирает. Отметки, оставленные при этом, распознаются безошибочно.

Mammal Control – вампир способен контролировать действия одного большого млекопитающего (любого размера) или группы мелких (общим весом до 100 фунтов). Это заклинание может быть использовано и на разумных млекопитающих (IQ 8 и выше), но они сопротивляются с +2.

Charm – Жертва, поддавшаяся этому заклинанию (чек на IQ), становится верным слугой вампира и подчиняется *любой* его команде, не важно сколь опасной. Вампир должен отдать жертве приказ, письменно или устно, хотя жертва будет защищать вампира и без всяких приказов. Во всех прочих отношениях субъект будет адекватен и вполне нормален. Он будет неспособен объяснить (и не пожелает даже поразмыслить) своей верности вампиру. Наложение этого заклинания занимает три секунды, и эффект от него длится еще минуту после того, как вампир покидает место действия. Как только жертве удается воспротивиться чарам вампира, она навсегда получает иммунитет к Charm`у данного конкретного вампира. Однако, будучи однажды зачарованной, жертве все труднее сопротивляться чарам данного вампира (накопительное пенальти -2 до максимума -10). После пяти успешных зачарований вампир может сделать субъекта своим «агентом», который будет оставаться под действием заклинания Charm 24 часа в сутки, и посвятит свою жизнь служению и защите этого вампира. У вампира может быть не более одного агента за раз.

Body of Air – Тело вампира становится газообразным, вместе со всей одеждой и небольшими предметами. В этой форме он может свободно менять форму, проскальзывать сквозь щели в стенах и передвигаться в толще воздуха в любом направлении. Он более не подвержен физическим атакам, но и сам никого не может ударить. Это заклинание не может быть использовано в сочетании с заклинаниями смены формы – вампир должен вернуться в человеческую форму. Попав на солнечный свет в этой форме, вампир умирает мгновенно.

ОБОРОТНИ ***различная***

Оборотни это гуманоиды, способные принимать форму какого-либо животного. Форма эта неотличима от прочих животных того же вида, за исключением особых способностей. Оборотни сами по себе ни добрые, ни злые; некоторые из них определенно творят зло, некоторые – могущественные поборники добра. Большинство же просто скрывают свои способности, чтобы избежать преследования. Умение перекидываться не зависит от уровня маны.

Оборотни автоматически превращаются в животных на одну ночь в месяце, во время полной луны. «Хороший» оборотень просто убежит в лес и будет там выть на луну, например. «Злой» же должен прокинуть IQ-5, чтобы не творить зверств, и даже может быть наказан за плохой отыгрыш, если *пытается* быть хорошим. Мастер в этом деле – суд в последней инстанции, решение выносится исходя из поведения персонажа в остальное время!

Некоторые оборотни могут перекидываться и по желанию (дополнительное преимущество на 5 очков), некоторые не могут. Превращение из человека в зверя или обратно занимает 3 секунды. В течение этого времени оборотень не может ничего делать и активно защищаться.

Ходят легенды, что укус оборотня заразен – и укушенный сам превращается в оборотня! Правда это или нет, неизвестно. Если это *правда,* после укуса необходим бросок на HT, чтобы избежать заражения. Если заражение произошло, персонаж *перекинется* в следующее полнолуние. Чтобы исцелиться, может потребоваться могущественная магия. Тем не менее,

оборотничество считается преимуществом, так что персонаж, ставший оборотнем, должен немедленно взять необходимое количество недостатков или тратить все получаемые очки персонажа на компенсацию стоимости своего нового состояния.

Преимущества и Недостатки: У оборотней имеется особое преимущество: Регенерация. Раненый оборотень, неважно в каком облике, восстанавливает 1 дополнительный хит каждые 12 часов вдобавок ко всему «нормальному» исцелению и медицинской помощи. Покалеченные конечности заживают; *потерянные* нет.

Однако оборотни крайне уязвимы к серебру. Они могут контактировать с серебром без вреда для себя, но это подавляет их Регенерацию, а серебряное или покрытое серебром оружие наносит им двойной урон. Вопреки мифам, простое оружие *действует* на оборотней. Для тех, кто пожелает приобрести серебряное оружие: холодное оружие (мечи и т.п.) стоит в 5 раз дороже обычного, но при этом считается «дешевым» относительно их прочности. Стрелы с серебряным наконечником также стоят в 5 раз дороже. Учтите, что в обычных магазинах такие вещи не продаются, разве что данная область прямо-таки наводнена оборотнями!

Оборотни имеют обычные ТТХ в своей человеческой форме. В своем животном обличии они, тем не менее, могут иметь иные значения ST, DX и HT, также как и дополнительное DR, а иногда даже PD. Точное значение определяется конкретной формой оборотня. Любой с DX 14 и выше получает +1 к указанному животному DX. Если же его человеческая DX ниже 9, животная форма получает -1. IQ не подвержен влиянию трансформации. Оборотень в животной форме может использовать свою DX только в для боя и прочих действий, присущих животному – но не для взлома замков, написания букв, или игры в бадминтон и т.п. Оборотень в животной форме может понимать человеческую речь, но сам говорить не способен.

Все раны, полученные в животной форме, никуда не пропадают при трансформации. Если человеческий HT значительно ниже звериного, вполне может оказаться так, что легко раненое животное превратится в *серьезно* раненого или даже умирающего человека! Мертвый или потерявший сознание оборотень возвращается в человеческое обличье.

Ниже описаны шесть основных типов оборотней на Ирте. Легенды же об этих существах могут поведать о значительном разнообразии этих существ – это обычно зависит от того, какого именно животного боится более всего сам рассказчик (полинезийцы, например, рассказывают истории об акулах-оборотнях).

Волк-оборотень ***15 очков***

Самый распространенный тип. Вервольфы имеют человеческое значение ST, DX 14, HT +2, PD 1, DR 3. Передвижение становится равным 9. Он атакует, кусая цель (бой вплотную) и нанося режущие повреждения. Вес не меняется. Вервольфы Ирта превращаются в обычных волков. Двуногие волосатые гуманоидные «люди-волки» на Ирте не водятся.

Медведь-оборотень ***15 очков***

ST оборотня в животной форме удваивается, DX 13, HT +2, PD 1, DR 4. Скорость 8. Он атакует укусом (бой вплотную), нанося режущие повреждения, или бьет лапами (досягаемость 1 гекс), нанося те же режущие повреждения (но с +2 за когти). Вес увеличивается вчетверо! Размер: 2 гекса, когда стоит на всех лапах, 1 гекс, когда встает на задние для драки. Все оборотни этого типа имеют недостаток Берсерк.

Вепрь-оборотень ***25 очков***

У этого оборотня ST удваивается, DX 14, HT +2, PD 1, DR 3. Скорость становится 8. Он атакует, пытаясь насадить цель на клыки (колющие/режущие повреждения, основанные на ST) или затоптать ее копытами (1d-1 дробящего). Вес утраивается! Размер: 2 гекса.

Тигр-оборотень ***40 очков***

ST тигра утраивается, DX 14, HT +2, PD 1, DR 3. Скорость 10. Он атакует укусом (проникающие) и когтями (колющие/режущие, в соответствии с ST), оба вида атаки – при бое вплотную. Вес становится вчетверо больше! Размер: 2 гекса.

Орел-оборотень ***15 очков***

Очень большой орел – размах крыльев 12 футов. Он имеет обычную ST, DX 13, обычное HT и DR 3. Скорость становится 20! Он атакует когтями при бое вплотную, нанося колющие/проникающие повреждения, основанные на его ST. Вес уменьшается вдвое. Размер: 1 гекс.

Змея-оборотень ***10 очков***

Гигантский неядовитый питон. ST удваивается, DX 13, HT удваивается, DR 3. Скорость становится 4. Он атакует, сдавливая свою жертву. Вес остается тем же. Размер: 4 гекса (12 футов).

5. СУЩЕСТВА

Жуткие монстры, достойные лишь смерти… знатные трофеи, достойные знатных охотников… верные скакуны и компаньоны. Фентезийной кампании нужен широкий спектр животных. Эта глава рассматривает некоторое количество наиболее важных «классических» существ, включая драконов, наряду с новыми зверями и монстрами.

ДРАКОНЫ

Драконы это огромные долгоживущие рептилии, ужасные в своей красоте. Они, судя по всему, являются уроженцами Ирта, и живут и размножаются в горных районах этого мира. Птенец дракона имеет размеры взрослого человека. После того, как он вылупляется, сразу отправляется на поиски собственной территории. Большинство гибнут от рук людей, монстров или других драконов. Немногие выживают.

Драконы становятся только больше, старше и мудрее на протяжении всей своей жизни. Они никогда не слабеют с годами. Говорят, что они буквально бессмертны, и могут умереть лишь в результате насилия. Драконы разумны, рождаются со знанием своего собственного языка и способностью освоить любой другой язык. Драконы также высокомагические существа, накапливающие ману в различных частях своего тела. Большинство драконов знает магию, хотя и остается загадкой, как именно они практикуют и изучают свои заклинания. Взрослый дракон может знать десятки заклинаний (которые изучаются как обычно – считайте, что у всех драконов Магические Способности третьего уровня), причем на уровне 21 или даже выше.

Мощь драконов не зависит от уровня маны, но в областях, совсем ею не насыщенных, они становятся беспомощны, и получают 1 хит урона каждый ход. Пока не покинут зону или не погибнут. Многие драконы предпочитают *слабонасыщенные* маной области, поскольку там их с меньшей вероятностью попытается достать какой-нибудь маг. На Ирте драконы обитают преимущественно на Кольцевых Островах, в Великом Лесу и северной части гор Уайтхуд.

Драконы – существа очень редкие. Каждому из них требуется значительная территория, способная предоставить достаточно свежего мяса; взрослый дракон без проблем съедает двух коров в неделю, и с радостью поохотится на слона или мамонта для разнообразия. Даже птенец съедает столько же пищи, сколько взрослый человек! И, поскольку драконы грабят человеческие владения на предмет скота, а пещеры дварфов – на предмет золота, они являются заклятыми врагами обеих рас.

Таким образом, можно утверждать, что драконы практически изгнаны из цивилизованных областей Итаррии. У молодого дракона попросту нет шансов выжить в землях людей, лишь взрослый дракон, пролетающий мимо по своим делам, способен добраться до пищи и остаться в живых. Такое чудовище вполне способно, оставшись, разжиреть на местных харчах, вылетая на ночные охоты или даже собирая дань с населения.

Как правило, рано или поздно за таким драконом является отважный рыцарь и вызывает чудовище на поединок. Хотя вполне вероятно, что и целая армия людей явится и попросту возьмет его логово в осаду. Соответственно, дракону остается лишь вернуться в горы, терроризировать новое место – или попросту издохнуть. Конечно же, не все драконы таковы – некоторые склонны к дипломатии и охотно идут на диалог.

Имея Дело с Драконами

Следует помнить, что мотивация каждого дракона вполне может быть сравнима с человеческой. Некоторых интересует лишь еда и золото, некоторые крайне горды и высокомерны, а некоторые склонны сотрудничать с людьми по своим собственным причинам. Клятва дракона, однажды данная, нерушима. Некоторые драконы используют людей в качестве слуг и агентов. И, хотя человеческая армия – чуть ли не единственное, чего опасаются драконы, случалось так, что они принимали участие в войнах. Некоторые из величайших героев даже летали верхом на драконах. Дракон во время полета не может нести веса больше своей (STx6); но и это снижает его скорость полета до 4.

Лучший способ подобраться к дракону – быть вежливым и предложить сокровища. Еда также приветствуется, но лишь молодой или очень голодный дракон может быть мотивирован только лишь едой. Угрозы вряд ли сработают и, скорее всего, закончатся внезапным прекращением карьеры приключенца.

Все драконы обладают Бдительностью +2, так что к ним довольно сложно подкрасться.

Битва с Драконом

Драконы могут атаковать несколькими различными способами. Как и большинство хищников, они могут кусать и бить когтями. При этом молодые драконы наносят режущий урон, а старые – проникающий.

Дракон может наносить удары и хвостом. Это может быть как и взмах, направленный против множества врагов, так и прицельный удар против одного конкретного врага. Удар этот может быть нанесен в любой из задних гексов. Драконы длиннее 4 гексов способны бить хвостом в любой задний и/или прилегающий к заднему гекс!

В случае *взмаха*, дракон выбирает самого левого или самого правого врага, находящегося в досягаемости удара и бросает быстрое Состязание ST. Если дракон побеждает, враг отлетает, а дракон бросает против следующего врага – и так далее. Если дракон

проигрывает или бросает вничью, враг стоит на месте, а взмах завершен.

Удар – это атака хвостом, которая чекается по обычной DX дракона. Она наносит дробящие повреждения, равные повреждениям от укуса.

Большинство драконов дышат огнем. У некоторых дыхательного оружия вовсе нет; некоторые наиболее редкие виды способны выдыхать иные субстанции вместо огня. Дистанция огненного дыхания дракона равна его площади дракона в гексах; 10гексовый дракон может выпустить струю огня длиной 10 гексов! Каждый такой «выдох» стоит дракону 2 единиц Энергии; так что молодой дракон скорее прибережет «заряды», в то время как старый пыхнет огнем столько раз, сколько сочтет нужным. Чем больше дракон, тем горячее его пламя – урон от него на 1 меньше, чем от укуса. Таким образом, большой дракон нанесет своим дыханием 3d-1 урона огнем. Пламя попадает в одну цель за выстрел; оно попадает автоматически (но не поражает цель, закрытую первой). Единственная защита – Блокирование или Уклонение *и* Отступление.

Драконы, знающие заклинания, используют и их.

Друзья и Враги

Драконы получают -4 на реакцию от большинства рас, а также никогда не получают реакцию выше Слабой от дварфов. Люди-ящеры, однако, уважают драконов, и те отвечают взаимностью, при этом и те, и другие получают +1 на реакцию друг от друга.

Дракон-детеныш

ST: 10-15	Скор./Уклон.: 8/4#	Размер: 2 гекса
DX: 9	PD/DR: 1/1	Вес: 150-200 ф.
IQ: 10	Урон: 1d-1 реж.	Ареал: Горы
HT: 10-15	Досяг.: R, 0	

#Скорость на земле 4.

Молодой дракон (20 лет)

ST: 15-20	Скор./Уклон.: 10/5#	Размер: 4 гекса
DX: 11	PD/DR: 2/2	Вес: 500-800 ф.
IQ: 11	Урон: 1d+1 реж.	Ареал: Горы
HT: 15/15-25	Досяг.: R, 0, 1	

#Скорость на земле 5.

Скорее всего, знает один не-драконий язык

Дракон-подросток (100 лет)

ST: 25-40	Скор./Уклон.: 12/6#	Размер: 7 гексов
DX: 12	PD/DR: 2/3	Вес: 800-1500 ф.
IQ: 12	Урон: 2d реж.	Ареал: Горы
HT: 15/25-40	Досяг.: R, 0, 1	

#Скорость на земле 6.

Знает несколько языков и 1d заклинаний уровня 15+

Взрослый дракон (300 лет)

ST: 50-60	Скор./Уклон.: 18/6#	Размер: 10 гексов
DX: 14	PD/DR: 4/6	Вес: 1500-2000 ф.
IQ: 14	Урон: 3d проник.	Ареал: Горы
HT: 15/55-70	Досяг.: R, 0, 1, 2	

#Скорость на земле 6.

Знает много языков и 4d заклинаний уровня 21+

Исполинский Дракон (1 000 лет)

ST: 70+	Скор./Уклон.: 26/6#	Размер: 14+ гекс.
DX: 14	PD/DR: 4/7	Вес: 3000+ ф.
IQ: 16+	Урон: 3d+2 проник.	Ареал: Горы
HT: 15/90+	Досяг.: R, 0, 1, 2	

#Скорость на земле 6.

Знает все языки и 2dx10 заклинаний уровня 21+

Древний Змей (5 000+лет?)

Некоторые драконы живут практически вечно. Они буквально за гранью человеческого понимания – огромные, как холмы, очень мудрые и фактически источающие магию. Некоторые эльфы скажут, что эти существа – живые воплощения Предвечного. Как бы то ни было, они крайне могущественны – если один из них захочет вашей смерти, вы умрете. Когда-то, да и теперь, некоторые из них принимают активное участие в судьбах мира, но большинство предпочитает просто ждать и наблюдать.

ДИКИЕ И ФАНТАСТИЧЕСКИЕ СОЗДАНИЯ

Дикие земли Ирта населены практически теми же животными, что и Земля, и кое-кем еще… некоторые из них уроженцы этого мира, кого-то принесло в этот мир Погибельной Бурей.

Василиск

ST: 3	Скор./Уклон.: 8/6	Размер: 1 гекс
DX: 12	PD/DR: 1/1	Вес: 1-2 фунта
IQ: 3	Урон:*	Ареал: Пустыни
HT: 12/4	Досяг.: R	

Василиск это змея длиной в три фута с уродливой мордой и крестообразным узором на голове; некоторые легенды утверждают, что василиск крылат. Многие сходятся во мнении, что это одно из самых смертоносных животных из ныне живущих, и водится василиск в основном в Великой Пустыне.

Убивает василиск буквально взглядом – единственный безопасный способ увидеть это создание – воспользоваться зеркалом. Василиск полностью иммунен к любой магии и убивает при помощи врожденной психонической способности - модифицированной Телекинетической Атаки. Василиск обладает ей на уровнях Силы и Умения 16.

За некоторыми исключениями, василиск должен видеть жертву или касаться ее. Перед атакой он концентрируется одну секунду – за исключением тех случаев, когда жертва смотрит прямо на него, что

позволяет василиску атаковать мгновенно при помощи врожденной способности чувствовать взгляд.

Чтобы провести атаку, василиск чекает против 16, с -1 за каждый ярд расстояния до цели. Если чек успешен, жертва начинает получать 2d+2 урона каждую секунду. Никаких иных чеков василиску делать не нужно, разве что нарушается концентрация василиска или жертва пропадает из вида. Тут потребуется новый чек (с учетом нового расстояния), чтобы сохранить контакт. DR и Стойкость не защищают от этой атаки, чеки на защиту также не позволены.

Все атаки по василиску получают -2 из-за малого размера змеи, плюс -5 при использовании зеркала или -10 с закрытыми глазами. Ходят слухи, что кровь василиска крайне ядовита, но еще никто не жил достаточно долго, чтобы подтвердить или опровергнуть их.

На Ирте василиск водится только в Великой Пустыне.

Луговой Волк

ST: 15-20	Скор./Уклон.: 7/6	Размер: 2 гекса
DX: 12	PD/DR: 1/1	Вес: 50-120 ф.
IQ: 4	Урон: 1d+1 реж.	Ареал: Равнины
HT: 11-13	Досяг.: 0	

Луговой волк – странный зверь. Будучи сумчатым, чей карман направлен в сторону хвоста, луговой волк обладает также головой и зубами, как у волка, длинным мускулистым хвостом, как у кенгуру и полосатым окрасом, похожим на тигриный. В длину они достигают 5-6 футов, но их комплекция более легкая и тонкая, нежели у истинного волка, а движения гораздо менее скоординированы и эффективны. Их походка довольно неуклюжа и даже забавна – будь это неспешная рысь, которую они способны поддерживать часами, или вовсе странно выглядящий галоп, на который они переходят при крайней спешке. Луговые волки способны даже некоторое время прыгать на задних ногах, но этот способ передвижения довольно редко используется.

Луговые волки охотятся на небольших стадных животных и нелетающих птиц, обычно выматывая свою жертву долгим неторопливым преследованием. Живут они в небольших пещерах, каменных насыпях, в дуплах деревьев или в буреломе, а охотятся в основном по ночам, в одиночку.

В общем и целом, выглядят эти звери довольно комично, если не обращать внимания на их мощные челюсти и огромные зубы. Луговые волки чаще всего убивают, разгрызая своим жертвам череп.

Водятся они преимущественно в степях аль-Хаза и аль-Вазифа.

Каустиг

ST: 15	Скор./Уклон.: 4/4	Размер: 1 гекс
DX: 14	PD/DR: 2/2	Вес: 200 ф.
IQ: 10	Урон: *	Ареал: Болота
HT: 16	Досяг.: 0, 1, 2	

Каустиг – одно из самых странных на Ирте существ. Будучи разумным, оно, тем не менее, является яростным хищником-одиночкой. Обитает оно лишь в Кислотных Болотах Сольфор, где-то в Орочьих Землях. Это существо имунно к жгучей жиже, в которой обитает (см. ниже). Его точная внешность неизвестна; но у него точно есть голова, отдаленно напоминающая уродливую человеческую, нет шеи, зато есть четыре длинных руки с когтистыми пальцами. Некоторые из них разговаривают на энглийском или орочьем, но, как правило, воспринимают любого визитера только как дичь.

Досягаемость каждой его руки – 2 гекса; каустиг может использовать все их одновременно. Атакует оно, стараясь схватить жертву и утянуть за собой в кислоту. Для того, чтобы кого-либо схватить, оно должно выиграть Состязание DX.

В случае успеха, на следующий ход требуется Состязание ST. (Если одного человека схватило сразу две руки, оно получает +3 ST). Если каустиг побеждает, жертва утягивается на 1 гекс в кислотную жижу. Любой, попавший в кислоту, получает повреждения каждый ход, и обречен на смерть, если только каустиг не сбежит.

Его, однако, сложно ранить. Урон, нанесенный его любой из его рук, восстанавливается со скоростью 1 хит за ход, только если рука не отрублена (у каждой из рук HT 8).

Единственная уязвимая точка – голова, которая не способна восстанавливать повреждения. Более того, его глаза приспособлены к туманному сумраку болот, и потому очень чувствительны к свету. Оно не способно смотреть на любой яркий свет. Уменьшите его DX на 1 за каждый факел в пределах 6 гексов от него; заклинание Flash или огненный шар заставят существо немедленно сбежать. Также, выстрелы по глазам не менее эффективны, чем в случае с любым другим существом.

Каустиг не будет драться до смерти. Стоит ему почувствовать, что его жизнь в опасности, он выпустит свою жертву и, исчезнув под «водой», сбежит.

Кислотные Болота: «Вода» в этих сумрачных топях представляет собой жирную, маслянистую кислоту. Она наносит 1 хит урона каждый ход, пока жертва погружена в нее. DR и Стойкость защищают столько секунд, сколько равняется сумма этих показателей (т.е. DR 2 защищает лишь две секунды). Кислота также проедает практически любую броню. За каждые две секунды, проведенные в кислоте или в контакте с ней, вычтите 1 из PD и DR этой брони.

Земля, некоторые камни, стекло и редкие органические материалы (включая растительность этих самых болот) имунны к кислоте. Ткани, обычная растительность и т.п. будут съедены кислотой со скоростью 1 DR за ход. Металлические предметы разъедаются со скоростью один хит в 2 секунды.

Шкура людей-ящеров также имунна к коррозийному эффекту кислоты. (Фактически, из нее можно сделать контейнер для переноски этой кислоты). Любой, на ком надета броня из шкуры людей-ящеров, получает лишь половину урона от падения в кислоту. Сами люди-ящеры также защищены от кислоты, но пить ее, тем не менее, не могут!

Атака каустига – неплохой способ для мастера избавить партию от нежелательных магических мечей; тех самых внезапно слишком мощных магических мечей тотального уничтожения (которые казались такой отличной идеей в свое время), способных потерять не только блеск, погрузившись в не слишком гостеприимные «воды» этих болот на ход или два...

Грифон

ST: 30-35	Скор./Уклон.: 15/7#	Размер: 2 гекса
DX: 14	PD/DR: 1/1	Вес: 500-600 ф.
IQ: 5	Урон: 2d-1 реж.	Ареал: Горы
HT: 15/20-25	Досяг.: 0	

Грифон – прекрасное создание с головой, крыльями и передними лапами орла и телом льва. Он – свирепый хищник гор и лесов. Его перья хранят в себе ману, помогающую ему летать.

Грифонов *можно* приручить, если захватить их в молодости, но их дрессировщики получают -3 на все умения, связанные с животными. Поскольку грифоны – наполовину птицы, наполовину млекопитающие, на них не действует ни заклинания контроля птиц, ни контроля млекопитающих! Неприрученного грифона можно продать примерно за $5 000; прирученный практически бесценен, но слушаться будет лишь своего дрессировщика.

Максимальная нагрузка грифона для полета должна быть не выше Легкой. Скорость грифона на земле равна 6, в воздухе – 15 (11 при Легкой нагрузке). Атакует грифон когтями и острым клювом, нанося при бое вплотную 2d-1 урона.

Грифоны широко распространены во всех лесистых и горных районах Ирта, в особенности у Престола Всевышнего, в Великом Лесу и в Императорском Лесу в Мегалосе.

Гарпия

ST: 12-17	Скор./Уклон.: 20/10#	Размер: 1 гекс
DX: 14	PD/DR: 1/1	Вес: 100-200 ф.
IQ: 5	Урон: 1d реж.	Ареал: Горы
HT: 13-16	Досяг.: 0	

Гарпии – злобные твари, похожие на смесь уродливой старухи и птицы. На самом деле, ничего человеческого в гарпиях нет – они не разумны, не используют инструментов и не говорят. Рук у них также нет, но на сгибах крыльев имеются внушительные когти. Они встречаются в стаях по пять и более особей и активны как днем, так и ночью.

Гарпии крайне нечистоплотные и грязные создания, очень неразборчивые при этом в еде и питье, что делает их абсолютно бесполезными в качестве дичи; одна только вонь от них способна отпугнуть самого неприхотливого из охотников. Любой, достаточно глупый (или отчаявшийся), чтобы поесть их мяса, должен сделать чек на HT. В случае успеха храбреца попросту стошнит и он потеряет 2 хита. В случае провала его начнут терзать чудовищные боли в животе и он немедленно потеряет 1d+1 хитов; плюс ко всему, он получит -3 на все умения и ТТХ, пока потерянные таким образом хиты не восстановятся.

Гарпии не обратят внимания на того, кто не обращает внимания на них, но будут яростно атаковать любого, кто побеспокоит их. В драке они бьют когтями (обычно подлетев сверху вплотную к голове цели) на 1d режущего урона. Любой, раненый гарпией, должен прокинуть HT, чтобы избежать заражения какой-нибудь из миллиона болезней, живущих на когтях этих тварей. На земле Скорость гарпий 3, Уклонение 7.

Гарпий чаще всего можно встретить в пустошах аль-Хаза и аль-Вазифа, а также в горных районах Великого и Императорского Лесов.

Морской Дьявол

ST: 75-90	Скор./Уклон.: 10/16	Размер: 20 гексов
DX: 13	PD/DR: 1/1	Вес: 10+ тонн
IQ: 3	Урон: 3d+1 реж.	Ареал: Море
HT: 12/60-80	Досяг.: 0	

Морские дьяволы – самые смертельные и яростные обитатели морей Ирта. Столь огромные, что могут проглотить человека за один присест, морские дьяволы являются настоящими живущими, жрущими и плывущими механизмами. Они проглотят что угодно и кого угодно, попавшегося им на пути, они никого не боятся – даже глубоководных титанов, кракенов. Морские дьяволы известны тем, что не раз нападали на корабли, в особенности небольшие парусные лодки, и уж совсем серьезной проблемой они становятся около ферм милкфишей, где для них всегда фактически накрыт стол с закусками.

Челюсти морских дьяволов – гигантские сворки, усаженные рядами острых зубов. Их тела обтекаемы и по-своему изящны, что делает их очень быстрыми пловцами, бесшумно рыскающими в толще мрачных океанских вод в постоянных поисках добычи.

Гиппогриф

ST: 32-40	Скор./Уклон.: 15/7#	Размер: 3 гекса
DX: 14	PD/DR: 1/1	Вес: 600-700 ф.
IQ: 4	Урон: 1d+2 дроб.	Ареал: Горы
HT: 15/20-25	Досяг.: 0	

Гиппогриф обладает телом и ногами коня, крыльями и головой орла и гривой, как у льва – иными словами, наполовину лошадь, наполовину грифон. Летает он при помощи маны, хранящейся в его перьях.

Гиппогрифы крайне редки; молодой гиппогриф стоит не менее $20 000, дикий взрослый по меньшей мере $10 000. Лошадиная кровь, текущая в его жилах, делает

его гораздо более послушным, нежели грифона – никаких пенальти при обращении с ним. Атакуют гиппогрифы, лягаясь копытами (1d+2 дробящего) или ударяя клювом (1d режущего).

Благодаря лошадиным ногам, гиппогриф гораздо быстрее передвигается по земле, чем грифон: Скорость 12, Уклонение 6. В полете же гиппогриф может нести вплоть до Средней нагрузки – при Легкой нагрузке уменьшите скорость на 4; при Средней на 8.

Наиболее часто гиппогрифа можно встретить в северных районах гор Уайтхуд.

Гидра

ST: 20-25	Скор./Уклон.: 7/6#	Размер: 3 гекса
DX: 12	PD/DR: 2/3#	Вес: 600-800 ф.
IQ: 3	Урон: 1d+1 проник.	Ареал: Болота
HT: 16/24-30#	Досяг.: 0, 1	

Гидра – уникальный в своем роде монстр-рептилия с множеством голов. Согласно легенде, на месте срубленной вырастут две головы, если только рану немедленно не прижечь. Гидры – хищники-одиночки, рыскающие круглые сутки в поисках добычи, которой имеет шансы стать все, что попадается гидре на глаза.

Каждый ход гидра имеет возможность атаковать тремя головами в любой из фронтальных или боковых гексов; каждая из них кусает на 1d+1 проникающего урона.

Гидру вполне можно встретить как с одной головой, так и более опытных гидр с дюжиной голов. Каждая голова обладает PD 1, DR 1 и 6 хитами. Эти значения применяются лишь для голов, показатели для тела указаны выше. Штраф на попадание по голове -4; урон, наносимый головам, не влияет на остальные головы или общие хиты гидры.

Гидру невозможно оглушить или «отключить», только убить. Голова умрет, получив 6 хитов урона; тело гидры умрет, когда его хиты упадут до 0. Если убить все головы, тело также умрет. Если убить тело, головы проживут еще какое-то время, теряя 1 хит в час.

Как бы не умерла голова, она засыхает и отваливается. Через 3 хода на месте старой головы начинают расти две новых. Еще через 7 ходов новые головы достигают обычных размеров и способны атаковать. Если в любую из этих 10 секунд растущим головам нанести 6 пунктов урона огнем (всего 6, не на каждую голову), этот огонь навсегда прижжет рану и заставит отсохнуть эти растущие головы.

На Ирте гидру можно повстречать лишь в прибрежных болотах Кардиэля.

Кракен

ST: 7-20#	Скор./Уклон.: 10/16#	Размер:30-1000 гексов
DX: 13	PD/DR: 3/2	Вес: 500-10 000+ тонн
IQ: 3	Урон:*	Ареал: Океан
HT: 15/20-200	Досяг.: 0, 1-70	

Кракены это гигантские кальмары, населяющие глубокие моря Ирта. Очень редко подходят они на сколько-нибудь значительное расстояние к берегу. Они продолжают расти на протяжении всей своей жизни и достигают невероятных размеров – от 35 футов до 100 ярдов. Их тела обтекаемой формы, и ширина тела составляет лишь 1/6 от его длины.

Указанная ST это, на самом деле, ST каждого из десяти щупалец кракена. Два из них достигают длины от 10 до 70 ярдов (в зависимости от размеров самого кракена), восемь остальных гораздо короче. Диаметр щупалец варьируется от полуярда у небольших кракенов, до целого ярда у крупных.

В один ход кракен может хватать любыми двумя из своих щупалец и защищаться как обычно – задействовав больше, он не сможет использовать активную защиту. Из воды щупальца могут высовываться на 1/3 своей длины. Щупальца не могут Уклоняться, если только сам кракен на лежит на поверхности – он должен видеть, чтобы защищаться.

На следующий ход после того, как кракен схватит жертву, он попытается донести ее до своего клюва. Каждое щупальце способно поднимать до 20xST фунтов и передвигать этот вес со скоростью ярда в секунду. Если жертва слишком тяжела, кракен попытается применить второе щупальце. Ухватившись всеми щупальцами, кракен способен утащить до десяти раз больше собственного веса со скоростью 2 ярда в секунду. Таким образом, крупный кракен вполне способен уволочь на дно небольшой корабль!

Чтобы освободиться от щупальца, жертва должна выиграть Состязание ST. Попытка освобождения от более, чем одного щупальца также допустима – просто сложите их ST перед тем, как начать Состязание. Щупальца наносят дробящий урон, соответствующий их силе. Кидайте Быстрое Состязание – ST щупальца против HT жертвы. Если кракен выигрывает, жертва получает столько урона, на сколько кракен выиграл. В ином случае, ничего не происходит. Вдобавок, если жертва утащена под воду, она начинает тонуть. Если жертва донесена до клюва кракена еще живой, клюв наносит режущие повреждения, соответствующие ST клюва, которая втрое больше, чем ST щупалец.

Каждое щупальце способно выдержать урона до 20% от общего числа хитов кракена, прежде, чем стать нерабочим, а полностью отделить его можно лишь режущим уроном. Проникающие повреждения против щупалец не удваиваются. Урон, нанесенный щупальцам, не вычитается из общего показателя HT. Чтобы добраться до головы или жизненно важных органов кракена, как правило, необходимо нырнуть в воду – признак истинного героя!

Найтсталкер

ST: 40-45	Скор./Уклон.: 7/6	Размер: 4 гекса
DX: 13	PD/DR: 1/2	Вес: 1700-2000 ф.
IQ: 5	Урон: 2d+2 дроб.#	Ареал: Леса
HT: 15/40-50	Досяг.: 0, 1	

Найтсталкер – крупнейшее хищное млекопитающее на Ирте. Это огромные, похожие на медведей животные невероятной свирепости; как нам намекает их название, животные они ночные. Найтсталкер, встреченный днем, получает -1 на свои действия, или -3, если солнечный свет яркий и прямой.

Днем или ночью, большинство найтсталкеров будет атаковать при первой возможности. Они атакуют либо когтями, нанося дробящий урон, или кусают, нанося тот же, но режущий урон. Найтсталкеры обычно передвигаются на четырех лапах, но способны вставать на задние, чтобы раздавить добычу в могучих «медвежьих объятьях». Они охотятся на крупных лесных травоядных, но особо вкусной добычей считают человека. Они не могут лазать по деревьям, но взрослый найтсталкер вполне способен завалить дерево диаметром до 6 дюймов.

Обитают эти зверюги в лесах Мегалоса и Кейтнесса.

Паладин

ST: 10-15	Скор./Уклон.: 3/3	Размер: 2 гекса
DX: 12	PD/DR: 4/6#	Вес: 400-600 ф.
IQ: 3	Урон: 1d+1проник.#	Ареал: Равнины
HT: 16/20-25	Досяг.: 0	

Паладины – большие, похожие на черепах жвачные млекопитающие, покрытые крепкими костяными пластинами, формирующими цельный купол на спине, и защищающими также голову и хвост. Грудь и живот, однако, довольно мягкие, но хвост, с другой стороны, довольно длинный и сильный, к тому же целиком покрыт пластинами, а на конце «украшен» увесистым шипастым наростом. Паладины крайне медлительны, но при их защищенности это не их проблемы. Когда появляется угроза, они обычно продолжают переть вперед, размахивая своим хвостом. Эта тактика обычно действует даже на самых яростных хищников, и они оставляют паладинов в покое, отправляясь на поиски более легкой добычи. Хвост их работает как шипастая булава, ее столь же сложно парировать, и она наносит 1d+1 проникающих повреждений. Это единственная форма атаки этого животного.

Панцирь паладина имеет PD 4, DR 6. Голова и хвост защищены с PD 3, DR 4. Мягкое подбрюшье и ступни лап (которые доступны, если перевернуть паладина на спину) имеют PD 1, DR 1.

Паладины обитают в южной части Итаррии, и довольно часто их можно встретить на равнинах аль-Хаза.

Пегас

ST: 40	Скор./Уклон.: 20/10#	Размер: 3 гекса
DX: 14	PD/DR: 1/1	Вес: 1100 ф.
IQ: 7	Урон: -	Ареал: Горы
HT: 15	Досяг.: -	

Пегасы это крайне пугливые крылатые кони, живущие в запрятанных глубоко в горах долинах. Их очень сложно поймать и невозможно до конца приручить. Пегасы никогда не атакуют, в случае угрозы они просто улетают прочь.

Летают пегасы при помощи маны, накапливаемой в их перьях. Во время полета их Скорость равна 20, Уклонение 10. На земле их Скорость и Уклонение равны 14 и 7, соответственно. Пегасы способны лететь с нагрузкой вплоть до Средней – уменьшите Скорость на 4 при легкой нагрузке и на 8 при средней.

Пегасы Ирта водятся лишь в северной части Уайтхуда и Бронзовых гор.

Рик

ST: -	Скор./Уклон.: 1/0	Размер: 1 гекс
DX: -	PD/DR: 0/0	Вес: 20-60 ф.
IQ: -	Урон:*	Ареал: Пещеры,
HT: 5-20	Досяг.: 0	джунгли

Рики это гадкие склизкие существа, обитающие в пещерах, густых лесах и джунглях. Выглядят они как огромные разлагающиеся кучи бурой слизи, с небольшими цветовыми вариациями. Кормится оно, обволакивая и разлагая органику, как живую, так и мертвую. Рики ненавидят солнечный свет, и активны в любое время суток, когда он не слишком ярок. Обычно они одиночки, но иногда их можно увидеть и вдвоем, поскольку сезон размножения риков длится круглый год. Как и черви, рики – гермафродиты.

Рики атакуют прикосновением, нанося 1 чит урона в ход. Нет необходимости в чеке на DX – если оно вползло в твой гекс, оно коснулось тебя. Броня защищает количество раундов, равное ее DR. Они игнорируют проникающий урон, но на них хорошо действует режущий и дробящий. Как, впрочем, и огонь. Рики не могут упасть, их нельзя оглушить, заставить потерять равновесие и т.п. И бить его можно только в целом по телу. Рики не теряют сознание как таковое, просто прекращают двигаться по достижении HT=0, и полностью умирают лишь при -3xHT (никаких бросков при –HT и т.д.)

Большинство риков не могут ползать по стенам и не достаточно быстры, чтобы охотиться. Наибольшую опасность представляет их незаметность – киньте IQ-2, чтобы не наступить на него случайно! Любой, наступивший в рика должен прокинуть ST, чтобы освободиться; в ином случае существо нужно убить, чтобы выбраться. Применяются все правила битвы вплотную.

Те рики, что способны карабкаться, взбираются на деревья, потолки пещер или уступы, чтобы упасть сверху на ничего не подозревающую жертву.

Некоторые виды даже обладают магическими способностями и применяют ману, которую хранят в своем клеточном ядре. Они могут кастовать одно-два заклинания на уровне 15 и хранить до 15 единиц энергии, восстанавливая потраченную со скоростью 1 единица в час. Мастер может разработать несколько магических разновидностей риков при желании.

Некоторые рики вырастают до внушительных размеров. Для этого умножьте вес, хиты и урон на размер рика в гексах.

На риков не действует ни одно из заклинаний контроля животных.

Страйдер

ST: 25-30	Скор./Уклон.: 18/8	Размер: 1 гекс
DX: 15	PD/DR: 0/0	Вес: 900-1100 ф.
IQ: 3	Урон: 2d+1 проник.#	Ареал: Равнины,
HT: 15/20-24	Досяг.: 0, 1, 2	пустыни

Страйдеры это большие нелетающие птицы, около 10 футов в высоту, большую часть которой составляют ноги и шея. Их овальной формы тело покрыто пушистыми перьями, напоминающими шерсть, в то время как длинная змееподобная шея и мускулистые ноги лишены этого покрова. Хотя излюбленная тактика страйдеров – бежать при первом признаке угрозы, они могут быть опасными противниками. Если загнать их в угол. Их ноги оснащены недурными когтями, а пинать ими страйдер может аж на 2 гекса – рассказывают, что страйдер способен догнать и сбить с коня на землю рыцаря в латах. Его клюв также довольно острый, а сильная шея придает ему свойства пущенного умелой рукой гарпуна. При попадании он наносит 2d-1 проникающего урона.

При всей своей злобе, страйдер не будет добровольно атаковать человека. Страйдеры всеядны; а свой клюв используют для выкапывания сочных корневищ и ловли мелких грызунов. Страйдеры могут жить в лучших местах, но в диком виде водятся лишь в сухих пустошах и степях аль-Вазифа и Кардиэля. Их вполне можно одомашнить, но они все равно останутся тупыми, норовистыми и опасными (-2 к броскам на Обращение с Животными). И лишь магия позволит использовать их в качестве верховых животных.

Настоящее сокровище это яйцо страйдера. Эти глыбы достигают 3 футов в обхвате и содержат несколько галлонов жидкости. Они очень тяжелы. Каждое из них эквивалентно по меньшей мере тысяче куриных яиц.

Ленивцы

ST: 35-40	Скор./Уклон.: 4/5	Размер: 5 гекса
DX: 10	PD/DR: 0/2	Вес: 2000-2500 ф.
IQ: 3	Урон: 1d+1 дроб.#	Ареал: Леса
HT: 15/25-30	Досяг.: 0	

Ленивцы это огромные неуклюжие животные, покрытые длинной косматой шерстью, с четырьмя короткими сильными лапами, заканчивающимися длинными загнутыми когтями и тяжелым хвостом, при помощи которого они удерживают равновесие. Они абсолютно неторопливые пожиратели растений, насекомых и падали – чего угодно, что попадется им в их похожие на грабли лапы. Но их наиболее распространенная тактика – подбрести к ближайшему дереву, сесть на задницу и, хватая передними лапами ветки, направлять их себе в рот. Отсюда их прозвище «древоед».

Враждебному окружающему миру ленивцы могут противопоставить лишь свой размер, когти и слой толстых костяных пластин под кожей. На Итаррии они становятся все более редкими обитателями, учитывая вырубку лесов и рост популяции людей.

Ленивцы атакуют ударами своих когтей на 1d+1 дробящего урона, или укусом, наносящим 1d-1 также дробящего урона. Иногда это способно отпугнуть их естественных врагов: волков и найтсталкеров, но слабо спасает от вооруженных луками людей.

Ленивцев теперь можно найти лишь в северных лесах, и когда-то они были довольно распространены в Кейтнессе.

Тролль

ST: 20-30	Скор./Уклон.: 5/5	Размер: 1 гекс
DX: 13	PD/DR: 1/1	Вес: 250-300 ф.
IQ: 10	Урон: *	Ареал: Леса,
HT: 12+/20+#	Досяг.: 0, 1, 2	джунгли

Тролли это крупные зеленые гуманоидные монстры. Они довольно редки. Но встретить их можно где угодно – в лесу, в джунглях, среди городских развалин и в канализациях. Они хищники и просто *обожают* детей.

Тролль атакует, разрывая жертву своими длинными когтистыми лапами. Вычисляйте повреждения как от «укуса», основанного на ST, вдвое сильнее и с досягаемостью 2 гекса!

Тролли обладают легендарной способностью к регенерации. Лишь повреждения, нанесенные кислотой, огнем или молниями будут перманентными. Весь остальной урон восстановится со скоростью 1 хит каждую третью секунду. Если тролль порублен на кусочки, они срастутся обратно, если их не сжечь. Если куски разделены, каждый из них немедленно отращивает рот и начинает ползать по округе, пожирая отбросы, пока не вырастет в полноценного тролля (от 1 до 6 недель, в зависимости от размера куска). Мясо тролля совершенно несъедобно; никто и ничто не будет есть его.

Единорог

ST: 35-40	Скор./Уклон.: 18/9#	Размер: 3 гекса
DX: 15	PD/DR: 1/1	Вес: 800-1200 ф.
IQ: 5	Урон: 1d+1 проник.#	Ареал: Леса
HT: 15-17	Досяг.: 0	

Единорог напоминает коня с некоторыми козьими чертами: козлиной бородой и витыми рогами, точнее рогом, растущим из его лба. Рог обычно черен у

основания, в середине белеет, кончик у него красный. Хотя довольно часто встречаются и единороги с белоснежным рогом. Единороги – замкнутые одиночные создания – большая часть людей не увидит единорога ни разу в жизни, а уж двух единорогов сразу это совсем маловероятно. Единороги неразумны и не говорят на человеческом языке. Также они - отнюдь не магические создания (за исключением рога); и не могут кастовать заклинания.

В бою единорог пожалуй, самое яростное из созданий природы, мало в мире звуков, более ужасных, чем его рев. Большинство людей говорят, что его можно убить, но никак ни поймать, а если и поймать, то уж не приручить-то точно. Некоторые легенды утверждают, что единороги не способны противится девицам, и спокойно подходят и кладут им голову на колени и постепенно могут даже уснуть. Тут его можно и ловить, но даже в этом случае его все еще невозможно приручить, а пленение единорога уж факт не завоюет его дружбу.

Рог единорога, или «аликорн», обладает множеством магических способностей – включая способность нейтрализовать любой яд при контакте. Они крайне редки и очень ценны… истинный аликорн вполне может стоить $100 000 и даже больше!

Чувства единорогов очень остры (Зрение, Слух, Вкус/Нюх 18), а сами они крайне скрытны (Скрытность 18). Стоит им учуять кого-либо приближающегося к ним, они смогут ускользнуть оттуда еще до того, как их увидят. Будучи загнаны в угол, они будут яростно сражаться, но при первой же возможности сбегут, стоит им осознать, что исход битвы не в их пользу.

В бою единороги используют в основном свой рог, хотя и могут лягаться, как обычные лошади. Удар рогом считается толкающей атакой, наносящей 2d+1 проникающего урона при попадании. Если единорог выигрывает Состязание DX (в толкании) на 8 или более, он наносит максимальные возможные повреждения. Критический успех единорога означает, что удар к тому же пришелся в жизненно важные органы. Единорог также способен Парировать своим рогом (Парирование 7). Урон от укуса составляет 1d дробящего; удар копытом 1d+2 дробящего. Единственное достоверно известное место обитания единорогов Ирта – Великий Лес.

Виверна

ST: 20-30	Скор./Уклон.: 20/10	Размер: 10 гексов
DX: 14	PD/DR: 2/3	Вес: 800-1100 ф.
IQ: 6	Урон:*	Ареал: Горы
HT: 14/24-30	Досяг.: 0, 1, 2	

Виверна это похожее на дракона существо с двумя ногами и длинным, змееподобным, усаженным шипами ядовитым хвостом. Как и драконы, виверны являются хищниками и довольно хорошо летают. Тем не менее, они не обладают разумом и неспособны выдыхать пламя. Они живут в отдаленных пустынных областях, где ведут одиночный образ жизни и вылетают на охоту в любое время суток, но крайне редко приближаются к цивилизации; те, что приближаются, скоро безжалостно истребляются.

В бою виверна использует свой хвост (2 гекса досягаемости!), чтобы стегать им жертву, пролетая над ней, а затем приземляется на землю, чтобы унести с собой новоявленную еду; она способна нести нагрузку вплоть до Среднего уровня. Благодаря шипам, хвост наносит 1d+2 проникающего урона. Шипы способны пробить толстую кожу или даже кольчугу (плюс любой уровень Стойкости), но ничего крепче того. Против противника в латах виверна довольно беспомощна, хотя она и способна сбить рыцаря на землю, чтобы добраться до менее защищенной жертвы (скажем, коня).

Яд виверны крайне опасен. Любой ужаленный должен прокинуть HT-6. Провал означает, что жертва получает 2d урона вдобавок к нанесенному шипами, а также -4 к DX на следующие три дня – критический провал означает мгновенную смерть. Если чек на HT-6 успешен, жертва получает только 2d урона ядом (опять-таки, вдобавок к шипам), а DX падает лишь на -2 на следующие три дня. Виверна способна нанести до 20 ядовитых ударов, прежде чем ее яд израсходуется, и восстановление его займет примерно 8 часов на дозу.

Когти виверны используются для того, чтобы хватать жертву, и наносят 1d-1 режущего урона при бое вплотную. На земле Скорость виверны падает до 3, а уклонение до 7.

Виверн можно встретить практически во всех незаселенных горных, лесистых районах Ирта, в особенности в Фирузе, аль-Хаз.

ДОМАШНИЕ ЖИВОТНЫЕ

Хардинги

ST: 9-13	Скор./Уклон.: 8/6	Размер: 1 гекс
DX: 12	PD/DR: 1/0	Вес: 100-350 ф.
IQ: 4	Урон: 1d+2 дроб.#	Ареал: Горы,
HT: 15/7-11	Досяг.: 0	равнины

Хардинги это похожие на коз животные, коренные обитатели Ирта. По бокам от рта у них имеются короткие загнутые бивни; они используют их, чтобы выкапывать еду из-под земли. Хардинги прекрасно чувствуют себя практически везде, похоже, что они способны поедать практически все, что может предложить им природа. От хардингов можно получить жирное питательное молоко, из которого зачастую производят сыр; длинная волнистая шерсть вполне пригодна для производства теплой одежды; а также жесткое, жилистое мясо, чей вкус вполне можно сравнить со вкусом кожаной подметки.

ЛОШАДИ

Как жизненно важный вид транспорта, а также основное боевое транспортное средство, лошади крайне высоко ценятся на Ирте. Дневной переход верхом обычно не превышает расстояния дневного перехода пешком, но если ехать верхом, устает-то лошадь!

Существуют и другие породы лошадей, но эти две наиболее важны для приключенца.

Дестриер

ST: 40-50	Скор./Уклон.: 15/7#	Размер: 3 гекса
DX: 9	PD/DR: 0/0	Вес: 1500-2000 ф.
IQ: 4	Урон: 1d+2 дроб.	
HT: 12-15	Досяг.: 0, 1	

Огромные, злобные зверюги, выращенные специально для битвы, они являются самой редкой и дорогой породой коней. Они атакуют, лягаясь задними копытами или ударяя передними. В ближнем бою они могут даже кусаться, нанося 3 хита дробящего урона. Дестриеры – это как раз те скакуны, что приличествуют благородным рыцарям и высокопоставленным кавалерийским офицерам. Боевые дестриеры – почти исключительно жеребцы, и почти неизбежно вступят в драку с другими жеребцами, или атакуют человека, буде они неосторожно окажутся в пределах досягаемости, если только рядом не будет хозяина или знакомого конюха. Дестриеры-кобылы, не получающие боевой подготовки, обычно менее опасны.

Верховая Лошадь

ST: 28-35+	Скор./Уклон.: 12/6	Размер: 3 гекса
DX: 9	PD/DR: 0/0	Вес: 900-1200 ф.
IQ: 4	Урон: 1d дроб. #	
HT: 12-14	Досяг.: 0, 1	

Простые верховые лошади гораздо меньше, и обычно используются для верховых прогулок или чтобы добраться из одного места в другое. Разводят их для получения самых красивых и удобных в поездке пород. Их тоже можно натренировать драться как дестриеров, но это довольно редкое явление.

Милкфиш

ST: 30-50	Скор./Уклон.: 3/3#	Размер: 3 гекса
DX: 9	PD/DR: 2/3	Вес: 1500-3000 ф.
IQ: 4	Урон: 1d-3 дроб.#	Ареал: Моря
HT: 14-16	Досяг.: 0	

#Наземная Скорость 3; в воде 6, Уклонение всегда 3.

Милкфиш, или млечная рыба, вообще-то совсем не рыба. Это крупные млекопитающие, проводящие время на отмелях и пляжах вдоль морских побережий, питаясь водорослями. Они обладают плоскими уродливыми мордами, покрытыми усами наподобие кошачьих, толстыми костистыми передними лапами, больше похожими на плавники, приспособленные также рыться в песке и довольно длинными бугристыми телами, заканчивающимися хвостами наподобие китовых. Шкура их довольно прочна и жестка, под ней находятся солидные запасы жира. Их единственная атака – малоэффективный удар хвостом.

Милкфишей очень легко приручить. Предприимчивые пастухи скоро обнаружили, что вдобавок к питательному молоку, давшему животным их имя, мясо милкфишей очень вкусное и нежное, а слой подкожного сала можно перетопить и использовать для самых разных целей.

Вулены

ST: 5-9	Скор./Уклон.: 8/6#	Размер: 1 гекс
DX: 13	PD/DR: 1/1	Вес: 50-150 ф.
IQ: 5	Урон: 1d-3 дроб.#	Ареал: Равнины
HT: 14/6-8	Досяг.: 0	

Вулены – небольшие жвачные животные, очень напоминающие овец. Всегда черной масти, их шерсть очень пышная, тонкая и легко прядется в нити, что делает ее самым популярным текстильным сырьем Итаррии. Их мясо также довольно недурно на вкус.